DOBOZOS TELJES JÁTÉKOK
EGYES JÁTÉKOK AKTIVÁLÁSA INTERNETKAPCSOLATOT IGÉNYEL

PC GURU

MA... ...ZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2017. 01.
1995 Ft - 6,99 EUR

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

DEADRISING 4

Frank West visszatért, és ha lehet, még jobban szórakozik a zombikkal teli bevásárlóközpontban. Részletes teszt 6 teljes oldalon!

SPACE HULK: DEATHWING
Lesújt a halálszárny, jaj a génorzóknak! Teszt 4 oldalon.

THE CREW: CALLING ALL UNITS
Itt vannak a zsaruk, pucoljunk! Leteszteltük az új kiegészítőt.

THE LAST GUARDIAN
Hét évet vártunk rá, de vajon megérte?

SHADOW TACTICS
Az árnyék a legjobb barátod – teszt 4 teljes oldalon.

QUERN – UNDYING THOUGHTS
Végre megjelent a magyarok saját MYST-je.

FINAL FANTASY XV
10 év fejlesztés után nem erre számítottunk!

THE UNIVERSIM
Istenné váltunk, és nem bántuk meg.

THE DWARVES
A törpék élete sem csak játék és mese!

RAJONGÓI SZEMMEL
EGYRE TÖBB MINŐSÉGI WARHAMMER-JÁTÉK JELENIK MEG, DE VAJON MIT SZÓLNAK EHHEZ A KEMÉNYVONALAS RAJONGÓK? CIKKÜNKBŐL KIDERÜL.

LÁTHATATLAN HŐSÖK
A VIDEOJÁTÉK-FEJLESZTÉS EGYIK LEGFONTOSABB PONTJA A MEGFELELŐ ZENE MEGKOMPONÁLÁSA. INTERJÚNKBÓL MEGTUDHATJÁTOK, HOGY IS MEGY EZ.

„MOST MIÉRT SZAGGAT?!"
A PC-S JÁTÉKOK ESETÉBEN KULCSFONTOSSÁGÚ A MEGFELELŐ OPTIMALIZÁLÁS, EZ A PROBLÉMAKÖR AZONBAN BONYOLULTABB, MINT SOKAN GONDOLJÁK.

RADAR ALATT
MEGÚJULT KÜLSŐVEL TÉR VISSZA A PC GURU INDIE-JÁTÉKAJÁNLÓJA. 4 OLDAL, MEGANNYI FÜGGETLEN FEJLESZTÉSŰ ALKOTÁS, AMELYEKRŐL MÁSHOL ALIGHA OLVASHATTOK.

ROCKET LEAGUE, ISMÉT
MEGLEPETÉSSZERŰEN LETT A 2015-ÖS ÉV EGYIK LEGNAGYOBB JÁTÉKA, DE VAJON HOL TART A PREMIER UTÁN TÖBB MINT EGY ÉVVEL? JÁTSSZUK ÚJRA!

KORÁBBI PC GURU MAGAZINOK MÁR 600 FT-TÓL A PC GURU WEBSHOPBAN.

shop.pcguru.hu

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztők
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok víruselenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guruhoz 2017/01-es számához 21-féle dobozos PC-s játék egyikét csomagoltuk. Egyes programok internetes aktivációt igényelnek. A játékokkal kapcsolatban azok hazai forgalmazója, a Cenega Hungary nyújt terméktámogatást. További részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2017. JANUÁR
25 ÉVES PC GURU, DOBOZOS TELJES JÁTÉKOK

Megfogadtam, hogy többet nem írok cikket az utolsó pillanatban. És lám, most mégis itt ülök a szerkesztőségben, az óra lassan este nyolcat üt, nekem pedig még mindig van pár sorom (oldalam...), amit le kell gépeljek. De hát ez a szép ebben a melóban: az ember sosem tudja, mi vár rá. És emiatt olyan izgalmas, hogy egy újabb esztendőt készülünk megzabolázni – hajrá, 2017!

Idén ráadásul nem akármilyen évet írunk: a PC Guru nyáron ünnepli 25. születésnapját. Jubileumot mutat hát a naptár, olyat, amilyenhez csak nagyon kevés magazinnak van szerencséje. A Guru lassan negyedszázada szállítja hónapról-hónapra a teszteket, előzeteseket, érdekességeket, interjúkat – na meg a teljes játékokat, amik közül januárban összesen 21-féle dobozos példánnyal szolgálhatunk.

Persze nem egyszerre; akárcsak a 2014-es és 2015-ös decemberi Guruk idején, ezúttal is véletlenszerűen kerülnek rotálásra a játékok – hogy pontosan mely címekkel van esélyetek összefutni az újságosoknál, azt a 6. oldalon mondjuk el. Bár szokatlan lehet januárra időzíteni egy ilyen akciót, úgy gondoltuk, muszáj ezt a kivételes évet valami nagy durranással kezdenünk. És hát mi szólhat annál nagyobbat, mint amikor egy dobozos, jobb esetben steames játék üti a markotokat? Na, ugye.

Persze a teljes játék csak egy dolog, a magam részéről amolyan szükséges plusznak tekintem. Fontosabbnak tartom magát az újságot: annak cikkei, tartalma, írói teszik igazán Guruvá a Gurut. Ahhoz pedig, hogy szerzőink a korábbinál is jobban kiteljesedjenek, nem árt, ha több helyet kapnak az írásra – innen jött, hogy már ettől a számtól is növeltünk a cikkek karakterszámán. Egy kétoldalas anyag most majdnem annyi szöveget tartalmazhat, mint tavaly egy háromoldalas – ez pedig egyben azt is jelenti, hogy szabadabban bánhatunk az újság vizuális elemeivel, a dizájnerünk, Peti legnagyobb örömére.

És ha már változtatások: a Guru értékelési rendszere is megújult. A hangzást és a grafikát összevontuk, mert a játékokban fontosabbnak találjuk a tálalás egészét. Külön értékeljük az adott játék tartalmát, ebben mérve az ár/érték arányát, a játékélmény pedig megmaradt. A százalékok is koherensebbek lesznek 2017-ben: 90% felett csak az igazán remek játékok kapnak értékelést; 80-90% közé azok az egyébként nagyon jó játékok kerülnek, amikből azért hiányzik valami a nagyszerűséghez; 80-70% között a jó, de hibákat is rendesen tartalmazó programok lesznek; 70-60% közé a még talán ajánlható, de azért a középszerből csak kicsit kilógó programok kerülnek; 60-50% között jellegtelen, de a műfajra fogékony játékosok számára még szórakoztató programok tartoznak; 50-1%-ig pedig minden egyéb, az igénytelen alkotásoktól az igazi szemétig.

És bár januárban általában hullaszag és síri csend honol a játékvilágban, a szokottnál erősebb december miatt egy rakás fontos játék kerül reflektorfénybe 2017 első Gurujában. Van itt Dead Rising 4, Final Fantasy XV, The Last Guardian, Space Hulk: Deathwing... De bemutatjuk az első igazán nagy VR-játékot, elmondjuk, mit jelent valójában egy játék optimalizálása, exkluzív interjúban mutatunk be egy magyar játékzeneszerzőt, és még a Warhammer 40,000 világával is foglalkozunk kicsit. Tartalmas Gurut tartasz hát a kezedben, kedves olvasó – nosza, ess neki, BUÉK meg ilyenek, és ahogy mindig, úgy most is:

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

2016 AZ ÉVTIZED TALÁN LEGROSSZABB ÉVEKÉNT VONUL BE A MODERN TÖRTÉNELEMBE. 2017 TALÁN KÁRPÓTOLNI FOG MINKET, ÍGY FELMERÜL A KÉRDÉS, HOGY TÉGED MIVEL DOBHAT FEL EZ AZ ESZTENDŐ A LEGJOBBAN?

Chocho
Nem kérek sokat, csak hogy végre megkapjam azt a Porschét, amire mindig is vágytam. Mellé egy jogsi is kéne, mert nincs időm letenni. Meg esetleg végtelen sör, egy féléves karibi nyaralás, egy rakás belga csoki. Ez mind-mind jöhet, a sorrend mindegy. Ja, és persze a GTA 6 is jöjjön ki!

Böjti
Kikérem magamnak, én élveztem 2016-ot is a rengeteg gyerekordítás ellenére, ami meg zavart tavaly, az a jövőben is problémaforrás lesz. A játékoktól pedig bár megváltást nem várok, de jöhet mindenféle kedvenc (Castlevania, Contra, Lovecraft, WH40K, Friday the 13th).

Chris
Nagyon jó lenne, ha 2017-ben nagyobb lépést tennénk a globális felmelegedés megállítása érdekében, és emellett visszatérne az embereknek a tudományba vetett hite. Ráadásnak jöhetne már a 7.2-es patch a WoW-hoz, mert kezd kifogyni a tartalom a játékból.

Peti, a dizájner
Világbékével. Valóban hosszúnak tűnt a tavalyi év, sok minden történt és sok minden nem, de ez hosszú. Egyébként engem 2017 a leginkább egy zsák idővel dobhatna meg, aztán majd jól beosztom. De mi is valójában az idő? A tér negyedik dimenziója?

JohnBart
Leginkább azzal, ha az új lakásomban nem ugrik elő több rejtett hiba, illetve ha a munkahelyváltásom is hosszú távon jó döntésnek fog bizonyulni. Gaming téren pedig azzal, ha sokkal többet tudok majd online játszani az ismerőseimmel, mint 2016-ban.

Bate
Én leginkább annak örülnék, ha szeretett főszerkesztőnk (aki most utálni fog) végre magára szedne egy kis kreativitást, és olyan kérdésekkel bombázna a lapleadás előtt öt és fél perccel, amire lehet értelmesen (esetleg mérsékelten humorosan) válaszolni.

Lor
Semmi extra kívánságom nincs, csak ne vegyen el semmit az élet abból, amim most van. De azért örülnék, ha brit tudósok felfedeznék, hogy ha sötétben eszem, vagy ha más nem látja, akkor nem hízom, vagy valami hasonlót. Na jó, akkor valamiből mégis elvehetne.

mcmacko
Kicsit ellentmondásos leszek (Ugye lehetek?), mert a nagyvilág történéseivel szemben 2016 az egyik legjobb, legmozgalmasabb év volt az életemben. Így 2017, ha csak picit is megközelíti a tavalyi évemet, már végtelen boldoggá fog tenni.

wilson
Kifejezetten örülnék annak, ha valaki megvenne nekem mindent a steames wishlistemről, vagy esetleg ha kapnék pár rekesz Stolichnaya vodkát teljesen ingyen. Persze nem vagyok én semmi jónak az elrontója, a kettő együtt is jöhet akár, többször is! Könnyű boldoggá tenni.

Midnite
2016 után a minimum, ami fel tudna dobni, a Half Life 3 bejelentése és azonnali megjelenése lenne. Vagy ha valaki jófejségből megfinanszírozná kiutazásomat és jegyemet az idei Comic Conra. Amúgy inkább elvárások nélkül lépek az új évbe, úgy nehéz csalódni!

20

EARLY ACCESS

GUARDIANS OF EMBER

Hogy milyen lenne, ha a World of Warcraft esszenciáját a Diablo legjobb pillanataival kevernénk? Ez a korai hozzáférésű játék megmutatja.

36

TESZT

DEAD RISING 4

Frank West, az első rész hőse visszatért, hogy időlimit nélkül, csak a móka kedvéért gyilkolja le a karácsonyi Willamette összes zombiját.

54

TESZT

SPACE HULK: DEATHWING

A Császár nevében megjártuk a poklot, hogy a génorzókkal teli űrhajókat megtisztítsuk minden mocsoktól. Érzéseink felemások.

70

TESZT

THE LAST GUARDIAN

Sok éve készült, úgy volt, hogy talán soha nem jelenik meg, ám most végre lehetőségünk volt az érzelmekkel teli, gyönyörű kalandra.

Tartalom

EARLY ACCESS

008 Badiya
010 My Summer Car
012 The Universim
014 Wild Terra Online
016 Sunset Rangers
018 EmergeNYC
020 Guardians of Ember
022 Kenshi
024 Dark Quest 2
026 State of Extinction
028 Dawn of Andromeda
030 Cogmind
032 Exoplanet: First Contact

TESZT

036 Dead Rising 4
042 Hearts of Iron IV: Together for Victory
043 Pinball FX2: Bethesda Pinball
044 The Crew: Calling All Units
046 Quern - Undying Thoughts
048 The Dwarves
050 Shadow Tactics: Blades of the Shogun
054 Space Hulk: Deathwing
058 Batman: The Telltale Series
060 Total War: Warhammer - Realm of the Wood Elves
061 King's Quest
062 Euro Truck Simulator 2: Vive la France!
064 Steep
066 Her Majesty's SPIFFING
068 Robinson: The Journey
070 The Last Guardian
074 Let it Die
075 Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King
076 Final Fantasy XV

HARDVER

100 Hardver és Tech hírek
102 Logitech C922 Pro teszt
103 Logitech G933 teszt
104 Játékoptimalizálás - tények és tévhitek
108 Lastpass jelszószéf
110 LG 29UM58 teszt
111 Razer Kraken V2 teszt

ROVATOK

082 Láthatatlan hősök
086 Test Drive Unlimited modding
088 Második kör: Rocket League
090 Radar alatt
094 Warhammer 40,000-játékok - Szakavatott szemmel
098 Mentőöv
112 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 050

SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN

Már azt hittük, vége a Commandos által lefektett alapokból táplálkozó stratégiai műfajnak, ám szerencsére feléledt a zsáner.

A HÓNAP ELŐZETESE 012

THE UNIVERSIM

Istent játszani majdnem mindenki szeret, még ha csak egy jópofa videojáték erejéig is, a korai hozzáférésben lévő Universim pedig pontosan erre nyújt lehetőséget. Teszi ezt Chris legnagyobb örömére, hiszen a produkció nemcsak élvezetes, hanem jól átgondolt is.

A HÓNAP JÁTÉKA 076

FINAL FANTASY XV

Tíz teljes éve vártuk a közismert sorozat nagy visszatérését, ami meglepően jóra, sőt tartalmasra is sikeredett, miközben a látvány terén sincs miért szégyenkeznie. Chocho belevetette magát a fantasybe, majd egy hónapon át nyüstölte a programot, hogy hat oldalas cikkében minden lényeges összetevőre kitérhessen.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj a **pcguru@pcguru.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

A PC GURU MAGAZIN EBBEN A HÓNAPBAN DOBOZOS JÁTÉKOKKAL JELENT MEG.

ESET KÓD: 8WH3HV7D

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Smart Security 8-as verzióját. A jelen számunkban található kód 2017. március 1-éig érvényes.

dobozos teljes játékokkal indul a 25 éves jubileum!

Mint az a bevezetőből már kiderült, idén ünnepli fennállásának 25. születésnapját a PC Guru magazin. Nagy szó ez, nem sok újság éli meg, hogy negyedszázados legyen, így arra gondoltunk, hogy az egész évet a PC Guru születésnapjának szenteljük. Ennek első lépéseként a januári Guruhoz nem a megszokott digitális teljes játékot adjuk, hanem 21 különböző dobozos játék egyikét.

Persze akik régóta olvassák a magazint, tudják, hogy nem először van ilyen akció; 2014-ben és 2015-ben a decemberi PC Guru mellé jártak dobozos teljes játékok. Ahogy akkor, úgy most is a Cenega Hungary felhozatalából szemezgettünk, az újságosnál található magazinokhoz mellékelt teljes játék pedig a vakszerencsén múlt.

Ennek előnye, hogy akár csereberélni is lehet, ha olyan címet fogtok ki, ami épp nem nyeri el a tetszéseteket. Vagy akár több PC Gurut is össze lehet gyűjteni, hogy újabb és újabb játékokat tegyetek a gyűjteményetekbe – mindez csak rajtatok múlik. Választék mindenesetre ezúttal is akad: összesen 21-féle teljes játékkal készültünk, ezek közül pedig csak kettő olyan van, amelyik nem aktiválható Steamen: a GTA Vice City és a Tomb Raider: Ultimate Edition – ez utóbbi ráadásul nem egy, hanem 9 játékot tartalmaz, az első résztől az Underworldig. Ennyit csak megér az a Steam-kulcs, nem igaz?

Mint azt a mellékelt ábra mutatja, van miből válogatni, és külön jó hír, hogy a programok egy jelentős része magyar feliratozást kapott. A manapság népszerű szimulátor zsáner összes tagja ékes magyar nyelven szól hozzánk – ez különösen jó hír azoknak, akik hadilábon állnak az angol nyelvvel.

Reméljük, tetszik az összeállításunk, és találtok magatoknak olyan játékot, amit élvezettel telepítetek fel a gépetekre. Boldog új évet kívánunk.

! Technikai támogatást a Cenega Hungary nyújt, írni nekik a **support@cnghungary.hu** e-mailcímen lehet.

	CÍM	KIADÓ	FEJLESZTŐ	MAGYAR NYELVŰ?	STEAMES?
1	Grand Theft Auto: Vice City	Take-Two Interactive	Rockstar Games	nem	nem
2	Lord of the Rings: War in the North	Warner Bros. Interactive	Snowblind Studios	nem	igen
3	Kane & Lynch - Teljes kiadás	Square Enix (egykor Eidos)	IO Interactive	nem	igen
4	Just Cause - Teljes kiadás	Square Enix	Avalanche Studios	nem	igen
5	Men of War: Assault Squad GOTY Edition	1C Company	Digitalmindsoft	nem	igen
6	Tomb Raider - Ultimate Collection	Square Enix (egykor Eidos)	Crystal Dynamics	nem	nem
7	Company of Heroes Anthology	SEGA	Relic Entertainment	nem	igen
8	Warhammer 40,000: Dawn of War - Master Collection	SEGA (egykor THQ)	Relic Entertainment	nem	igen
9	Stronghold 3	Missing Link Games	FireFly Studios	nem	igen
10	Risen 3: Titan Lords	Deep Silver	Piranha Bytes	nem	igen
11	XCOM: Enemy Unknown	2K Games	Firaxis Games	igen	igen
12	Sacred 3	Deep Silver	Keen Games	nem	igen
13	Farm Expert 2017	PlayWay	Silden	igen	igen
14	Truck Mechanic Simulator 2015	Ravenscourt	PlayWay	igen	igen
15	Construction Machines Simulator 2016	PlayWay	PlayWay	igen	igen
16	Helicopter 2015: Natural Disasters	Ravenscourt	Si7	igen	igen
17	Car Mechanic Simulator 2015	PlayWay	Red Dot Games	igen	igen
18	Beach Resort Simulator	Ravenscourt	Earthworm Games	igen	igen
19	Farm Expert 2016	PlayWay	Silden	igen	igen
20	Farm Mechanic Simulator 2015	Ravenscourt	PlayWay	igen	igen
21	Mining Industry Simulator	Ravenscourt	Crafty Studios	igen	igen

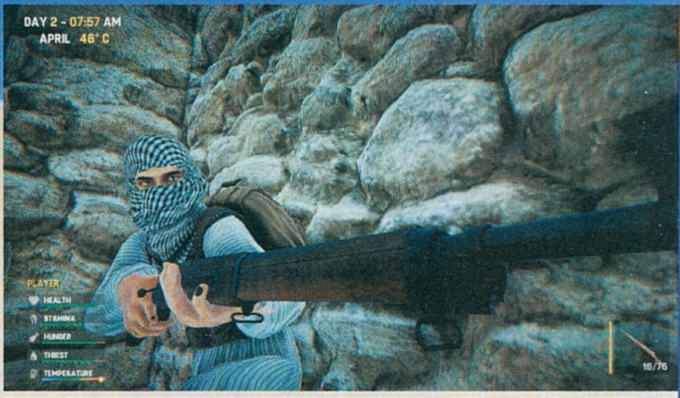
! Az újság mellé kapott dobozos játék cseréjét a limitált készlet miatt nem tudjuk biztosítani. A kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából vagy használatlanságából ered.

grand theft auto vice city
1
THE LORD OF THE RINGS WAR IN THE NORTH
THE GAMEMANIA
2
KANE&LYNCH TELJES KIADÁS
THE GAMEMANIA
3
JUST CAUSE TELJES KIADÁS
4
MEN OF WAR ASSAULT SQUAD
THE GAMEMANIA
5
TOMB RAIDER ULTIMATE EDITION
THE GAMEMANIA
6
COMPANY of HEROES ANTHOLOGY
THE GAMEMANIA
7
MASTER COLLECTION
DAWN OF WAR
8
STRONGHOLD 3
9
PREMIUM GAMES
RISEN 3 TITAN LORDS
10
PREMIUM GAMES
XCOM ENEMY UNKNOWN
11
PC DVD-ROM
SACRED 3
FIRST EDITION · EDYCJA PIERWSZA
12
PC DVD-ROM
Farm Expert 2017
SZIMULÁTORVILÁG
13
PC DVD-ROM
Truck Mechanic Simulator 2015
14
PC DVD-ROM
Construction Machines Simulator 2016
15
PC DVD-ROM
Helicopter 2015: Natural Disasters
16
PC DVD-ROM
Car Mechanic Simulator 2015
17
PC DVD-ROM
Beach Resort Simulator
18
PC DVD-ROM
Farm Expert 2016
19
PC DVD-ROM
Farm Mechanic Simulator 2015
20
PC DVD-ROM
Mining Industry Simulator
SZIMULÁTORVILÁG
21

ARÁBIAI LAWRENCE-SZIMULÁTOR

[ÍRTA WILSON]

A sivatag és az arab világ 2016 egyik nagy sztárja volt a játékiparban. Míg azonban a Battlefield 1 nem csupán méltó történelemképet festett a tájról a kampány talán legjobb fejezetében és a multiplayer mód egyik legjobb pályáján, addig a Badiya inkább csak megcsúfolása egy olyan vidéknek, amely egyszerre gyönyörű, kietlen, és szenvedélyesen veszélyes.



A Badiya láttán elég elcsépelt lenne azt mondani, hogy „nincs új a nap alatt", főleg, mert ha valamiből, hát napból kifogyhatatlan mennyiségű akad egy olyan játékban, amely helyszínül az arab világ sivatagos részét választotta. Arra azonban még a műfaj veteránjai is nehezen tudnának felkészülni, hogy már akár az ötödik percben is egy lánctalpas, páncéllal bőségesen bevont járművel közlekedhetnek, az első óra végére pedig gyakorlatilag mindent láttak, amit csak a Badiya korai hozzáférésű változata nyújtani tud decemberben, kicsivel több mint egy hónappal a kiadását követően. Már csak azért is, mert a trailer alapján ennél bizony sokkal többnek kellene benne lennie.

AZ UNALOM SIVATAGA

A Badiya ugyanis többféleképpen is megpróbál kiemelkedni a most már tényleg a végnapjait járó műfaj megszámlálhatatlanul és feleslegesen sok képviselője közül. Az első és talán legegyedibb vonása értelemszerűen a helyszínválasztása: bár sivatagos vidéket sokat láthattunk (még akár a Minecraftben is), de kifejezetten az arab világ szárazabbik felének szentelt játék azért meglehetősen kevés volt, különösen ebben a műfajban, amely inkább ismeretlen planétákat, vagy posztapokaliptikus vidékeket kedvel. Pedig igazából úgy simul a stílusra, mint kesztyű a kézre: itt nincsenek menedéket nyújtó kisebb-nagyobb települések, nyersanyagot csak elvétve találni, a nap és az annak jóvoltából villámgyorsan kialakuló kiszáradás állandó halálos fenyegetést nyújt, az életben maradás pedig igazi küzdelem.

A szaúd-arábiai fejlesztőcsapat ezt a szokásos módon szimulálja: életerő, stamina, éhség és szomjúság mutatójával. Értelemszerűen ezeket mindig a maximum közeli állapoton kell tartani, és senki sem fog meglepődni, hogyan: enni és inni kell, néha pedig nem árt kicsit lepihenni is. Vizet lehet a kevéske oázisból szerezni, de a leggyorsabb és a leghatékonyabb mód a beduin táborok felfedezése, ahol örömmel, és ami fontosabb, totálisan ingyen lehet nem csak egy kulacsnyi itókához jutni, de még akár egy kávéra is benevezni. Természetesen a kevéske beduin örömmel ad más portékát is, csakhogy azért már fizetni kell.

Ez gyakorlatilag bármelyik játékban azzal járna, hogy az ember elkezdene vadul alapanyagokat gyűjteni, azokból értékes dolgokat kreálni, majd ezen túladva megtömni a zsebét. Csakhogy erre itt nem nagyon van szükség: az elvileg végtelen méretű, procedurálisan generált sivatag valósággal hemzseg az aprócska repterektől, melyek valamilyen megmagyarázhatatlan okból mindig dugig vannak olyan felszereléssel – csavarkulcs, kerék, üzemanyag –, amit elképesztő összegekért lehet továbbpasszolni, az így szerzett javakból pedig a létező legdrágább, legtartalmasabb ételeket is olyan mennyiségben lehet a hátizsákba vagy a gyomorba pakolni, amit még egy gyorsétterem menedzsere is tátott szájjal nézne.

ADATOK

KIADÓ
Semaphore

FEJLESZTŐ
Semaphore

MŰFAJ
túlélős

MEGJELENÉS
2016. 11. 11.

STÍLUSMINTA

The Technomancer
2016 (FOCUS HOME INTERACTIVE)

Exoplanet: First Contact
2016 (GRABTHEGAMES)

TEVEHÁTON

A feszültség totális kiirtása így tulajdonképpen már önmagában a Badiya vesztét jelenti, de erre csak rátesz egy nagy lapáttal az, hogy jelenleg igazából az égvilágon semmit sem lehet benne csinálni. A térkép – nem meglepő módon – egy kietlen sivatag, amit egyáltalán nem tud feldobni a kevéske kis oázis, beduin tábor, reptér vagy kincsesládát rejtő rom. Túlságosan nagy távolságok választják ezeket el egymástól, köztük pedig nincs az égvilágon semmi, csak pár kókadt pálmafa, néhány random kecske. Nyoma sincs élővilágnak,

Legfontosabb eszköz a túléléshez? Nos, ezúttal ez nem a víz, nem is az élelem, netán a ruházat, hanem a tank, ami mindent visz.

AZ ARAB SZEMAFOROK

A Semaphore neve a PC Guru olvasóinak és a YouTube-csatornánk nézőinek is ismerősen csenghet: ez volt az a stúdió, amely 2014-ben elkövette az Unearthedöt, az arab játékipar Uncharted-klónját, amin sajnos az egész világ csak nevetni tudott. Nemcsak, hogy ronda volt, de mechanikailag is minimum 15 éves lemaradásban állt a világ többi részén készült alkotásokhoz képest, így hiába szerepelt a címében az Episode 1, folytatást – legnagyobb szerencsénkre – sosem kapott, így a Szaúd-Arábiában székelő csapat játékot, és ezzel együtt műfajt váltott. Bár ne tették volna...

káprázatosan festő homokdűnéknek. Bár az igazi magaslatok, a hegynek csak jóindulattal nevezhető nagyobb domborulatok tartogatnak azért változatosságot a havazás, és az ezzel járó hőproblémák képében, de ez is egy annyira elhanyagolható elem, ami maximum csak egy említést érdemel.

Éppen ezért is érthetetlen, miért kellett már most brutális sebességre képes, többkerekes járművet elérhetővé tenni (amin végtelen lőszerrel rendelkező gépfegyver is van, nem mintha lenne ellenfél vagy veszélyforrást jelentő állat, akire lehetne vagy kellene lőni), vagy olyan lovat, tevét, amivel a nagy ürességet villámgyorsan fel lehet fedezni. Megoldást jelentene persze, ha mondjuk a túlélős játékok legalapvetőbb építőeleme, azaz az építkezés jelen lenne, de itt még két fadarabot sem lehet keresztbe tenni, nemhogy házat, erődöt vagy bármi mást összerakni. A kraftolás jelenleg kimerül a fantáziátlan ruhákban, a feleslegesen sok gyógyító tárgyban és ételben, és az olyan alapvető eszközökben, mint a balta vagy épp a csavarkulcs. Az már csak hab a tortán, hogy az induláskor lehet úgynevezett startcsomagot is választani, ami igazából azért született, hogy ne egy névtelen senkiként kezdjünk, hanem egy repülőgép-szerencsétlenséget túlélő pilótaként, vándorként, vagy épp beduinként. Csakhogy a gúnyával és a szereppel együtt felszerelés is jár, ami bizony egy-két szereplő esetében pont, hogy a leghasznosabb dolgokat jelenti. Márpedig milyen lakatlan sziget az, ahol puskával, térképpel és iránytűvel kéne úgy tennünk, mintha el lennénk veszve abban a vadonban, ahol szó szerint minimum féltucatnyi olyan piac vár, amely étellel, itallal, eszközökkel roskadásig töltött standokkal rendelkezik?

Ráadásul ez a sziget még csak nem is jó, ami annak fényében különösen érthetetlen, hogy a jelenlegi bejárható területet nem a gép adja ki magából különféle algoritmusokat követve, hanem azt kézzel rakták össze – vagyis mindenki ugyanazon a játszótéren kell, hogy boldoguljon. Ez a táj pedig se nem változatos, se nem látványos, de még koncepció sem található mögötte, vagy igazi alkotói szándék, vagy egyáltalán a nyoma valamiféle nagy tervnek, esetlegesen egy olyan ötletnek, amely valami céltudatosságot feltételezne.

Mondjuk ki egyszerűen: dögunalmas, a szemnek és a fejnek is álmosító, és nem lenne kevesebb a világ, ha sosem született volna meg. Mondhatnánk persze, hogy ez kizárólag az alfának tudható be, illetve annak, hogy ami jelenleg elérhető, az igazából csak füst és tükrök.

Erre különösen jó példa a Badiya launch trailere, amely repüléssel, harcokkal, a vidéket keresztül-kasul átvágó vasúthálózattal, hajózással, víz alatti felfedezéssel, kincseket rejtő katakombákkal kecsegtet – ezek egyike sem található meg a jelenlegi alfában, így csak a videóban, illetve abban az irreálisan hosszú fejlesztői dokumentumban lelhetünk rájuk, melyek a jövőbeni újdonságokat taglalják. Ez a lista olyan tételeket tartalmaz, mint a táborépítés, a képességfa, lopakodás, álcázás és egy tonnányi olyan technikai fejlesztés, amire nagy szükség lenne. Mert az eleve drágán mért Badiya (20 euró, 6200 forint) nemcsak unalmas, lelketlen, de elképesztően ronda is. Nem véletlen, hogy a mögötte álló Semaphore eddig csak egyetlen címet, minden idők egyik legborzalmasabb játékát, az Unchartedet ezredakkora büdzséből mímelő Unearthedet jegyzi, ahonnét nemcsak a helyszínt, de a színvonalat is megörökölte. Bár a menüben szerepel egy egyelőre inaktív sztori és co-op mód is, csoda lesz, ha a Badiya akár csak a negyedét is megvalósítja annak, amit ígér. De még az is kevés lesz ahhoz, hogy ne tűnjön el nyomtalanul ebben az elcsépelt műfajban, egyedi helyszínválasztás ide vagy oda – jelenleg ugyanis nem több, mint egy feleslegesen erőltetett kapálózás a túlélés érdekében: mind a virtuális világban, mind a siker szele által nem éppen megcsapott Semaphore irodájában.

Nem várunk nagy életet a sivatagban, de legalább némi következetesség legyen már az értékes holmikkal teli reptereken és piacokon túl.

Persze, még csak most startolt el a korai hozzáférésű változat, így lehetséges a fejlődés, addig meg lehet tamagocsizni a páncélos járművekkel.

NEM FINNEK VALÓ VIDÉK

[IRTA JOHNBART] **Fellélegezhetnek az abszurd paródiajátékok fogyasztói, a műfajban (?) ugyanis a Goat Simulator és a Shower With Your Dad után is van élet. A kategória legfrissebb darabja Finnországból érkezik, a My Summer Cart pedig vérizzasztó nehézsége és jelenlegi hibáinak dacára is imádjuk.**

Bár az Amistech Games játékának hangulatát és elborultságát már sejthetik azon olvasóink, akik ismerik a bevezetőben emlegetett műremekeket (?), a My Summer Car (innentől MSC) műfaji kategorizálása már keményebb dió. A programot a (gyanúm szerint nem teljesen normális) fejlesztők ugyanis „hardcore autószerelő életszimulátorként" aposztrofálják, ami egész pontos definíció, a játék ugyanis kb. olyan, mintha a Car Mechanic Simulator egy IHB-s (tudjátok: iszunk, hányunk, belefekszünk) házibulit tartott volna a Jalopyval, a Simsszel és a Postal 2-vel.

SUOMI 1995

A fenti viszonyrendszerben a fő szerepet az első ihletforrás játssza, a MSC fő célja ugyanis egy olyan gépkocsi összelegózása lenne, amivel végigtombolhatjuk 1995 viszonylag meleg finn nyarát. Bár a feladathoz minden tárgyi feltétel adott, a sikerhez vezető út göröngyös és részletekben érkezik, a Satsuma néven futó (a finneknél közkedvelt Datsun 100A-n alapuló) kis verda ugyanis garázsunkban, bontott állapotban kezdi el új életét. Első dolgunk így összeszerelése lenne, és ez az a pont, ahol a steames statisztikák szerint a játékosok kb. háromnegyede elvérzik, a rendszer ugyanis semmilyen fogódzkodót nem nyújt ahhoz, hogy hogyan-miképp is álljunk neki az autó összerakásának, ami főleg azért izzasztó, mert több száz alkatrészből kell összeszerelni a motort, a futóművet, meg amúgy az egész vasat.

A helyzet pedig a volán mögé ülve sem válik egyszerűbbé, egyrészt mert kisvasunkat állandóan karban kell tartani (az elhasználódó alkatrészeket cserélni kell, a részletes motorszimuláció miatt pedig pl. a hűtővízre is illik odafigyelni), másrészt pedig mert a vezetési modell szintén a keményvonalas irányt erősíti. A Satsuma (és a vezethető járművek zöme) manuális váltóval és kuplunggal érkezik (utóbbi szimulálása mondjuk menüből kikapcsolható), a fizikai réteg már most támogatja a H-váltós kormányperifériákat, verdánk pedig nem nagyon bírja az erőteljes fizikai kontaktust (azaz a karambolokat). Ütközések után így garantált a nagygenerál és az izzasztó javítási költségek kiperkálása, rosszabb esetben pedig a baleseti halál is, ami az alapjában bekapcsolt permadeath esetén egyenes utat jelent a New Game-hez...

ROZSDA, SÖR, SZAUNA

A MSC tehát az autószerelési vonulat és a vezetési modell terén nem viccel, minden más területen viszont igen, a hardcore gépjármű-gépészeti szegmensen túl ugyanis egy felettébb elborult, nyílt világú életszimulátort kapunk. Ez utóbbi – a fejlesztők elmondása alapján – a '90-es évek vidéki Finnországá-

ADATOK

KIADÓ
Amistech Games

FEJLESZTŐ
Amistech Games

MŰFAJ
túlélő, szimulátor

MEGJELENÉS
2016. 10. 24.

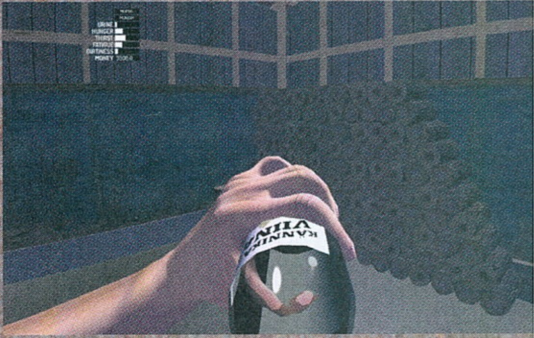
STÍLUSMINTA

Car Mechanic Simulator 2015
2015 (PLAYWAY S.A.)

Jalopy
2016 (EXCALIBUR GAMES)

A hosszan tartó autóutak fárasztóak és unalmasak lehetnek, de ha van nálunk egy üveg házi, máris jobb buli lesz a kocsikázás!

A My Summer Car szinte végig poénra veszi a játékmenetet, leszámítva a sokakat elijesztő autószerelést. Ezt finomítani kell.



ÉLET A SÍKSÁGON

Noha a My Summer Car azon '90-es évekbeli vidéki finn életet parodizálja, amelyben a készítők felnőttek, a játék hangulatára a személyes emlékek mellett az 1988-as Pohjanmaa című finn fekete komédia is nagy hatást gyakorolt (a cím Finnország egyik északnyugati régiójára utal, szó szerint „alföldet" jelent). E celluloidtermék kb. a finn Üvegtigrisként írható le, és a mai napig a helyiek legkedveltebb belföldi filmje - a program az elborult hangulatot javarészt innen emelte át, számtalan közvetlen referenciával együtt. A játékban összeszerelendő Datsun 100A pl. nem csak a valóságban volt népautó arrafele, hanem a filmben is komoly szerepet játszott: nem véletlen hát, hogy a MSC-ban lévő verda rendszáma megegyezik a filmben lévő járgányéval.

nak romantikus nyarait idézi, a pontos (?) történelmi kitekintőnek pedig éppúgy része a kemény munka és a szaunás láblógatás, mint a folk-racing vagy épp a részeg vezetés.

Karakterünket és Satsumánkat elsősorban a telefonon elvállalt melókból kapott pénzzel tápolhatjuk (másodsorban pedig a boltokba részegen történő betöréssel, de erről inkább ne beszéljünk többet), melyekből ezen cikk írásakor a favágás és szennyvízszippantás érhető el. Mindkét melóhoz saját (vezethető) céljárművek és eszközök állnak rendelkezésünkre, befejezésüket követően pedig visszafogott mennyiségű markka (avagy finn márka) üti a munkától izzadó markunkat. A pénzt álomkocsinkra és karakterünkre verhetjük el. Előbbinél ez a (magától értetődő) javítások, utántöltés, és teljesítményoptikai tuning mellett a ralikon való részvételt, a kötelező vizsgáztatás költségeit és a balszerencsés aszfaltszaggatást díjazó bírságok kifizetését foglalja magába; utóbbinál pedig (főleg) karakterünk biológiai igényeinek kielégítését. Jó survival-játékhoz hűen (így a MSC-ban is elengedhetetlen a rendszeres (vagy rendszertelen) kajálás, piálás és pihi – a korgó gyomorra a boltban kapható kolbász, a szomjúságra egy üveg (na jó, láda) sör, míg a pihenésre a forró szauna, a kényelmes ágyikó, vagy épp a WC-ben alvás az elérhető alternatíva (utóbbi pedig nem vicc, játékállást is ott lehet menteni).

Anyagcsere-szükségleteinket ugyanakkor (a postalos hagyományoknak megfelelően) nem muszáj a kétbetűs trónnál megejtenünk: a MSC-ban vizeldénk az egész világ, a fütykös mellett azonban a középső ujjunk is jelentős testrész, a finn vadvidéken ugyanis az egyezményes jelzés felmutatásával köszönthetjük embertársainkat (jó, a szondáztató rendőrök azért nem díjazzák az egyenes jelbeszédet). Mindezekből gondolom mindenkinek átjött, hogy a játék erősen az elmebetegség határán egyensúlyozik – de ha mégsem, mindehhez szerintem elég annyit hozzátenni, hogy a fenti „akciók" mellett külön billentyűt kapott a stoppolás, a káromkodás és a részeg gagyogás is.

Korunk steames felhozatalát mondhatni meghatározzák az elmebeteg szimulátorok, ezek közül a My Summer Car sem kivétel.

PERKELE!

A fejfájdító alapvetés és a maximalista (avagy a fejlesztők szavaival élve: autista) autólegózás mellett a MSC technikai téren is stabil alapokra építkezik, ami Early Access cím esetén felettébb üdvözlendő tény. A cikk írásakor bevizsgált build kifejezetten polírozott volt, a Unity motor optimalizációjával szintén nem voltak gondok, az autentikus finn színészi (?) játékot a helyi célközönség, gondolom, nagyra értékeli. Jelenleg talán csak a hangeffektek ingerszegények, az állandó légyzümmögéstől ugyanis kb. fél óra után a falra lehet mászni.

A motorháztető alatt így nincsenek komoly, korai állapotban felróható hibák, egyedül talán csak az autók irányításánál-kezelésénél akad pár zavaró elem. Nem értem például, hogy miért nem lehet külön billentyűhöz rendelni a motor beindítását, vagy épp a kisteherautónk rögzítőfékjének be- és kioldását, ha egyszer minden más kapcsolónak és pedálnak (gáz, kézifék, kuplung, indexlámpák stb.) van saját billentyűje. Sokkal zavaróbb viszont az interaktívan kezelhető eszközök pixelszintű érzékelése. A különböző interaktív elemeket ugyanis (legyen az hűtőajtó, fejsze, sör vagy épp slusszkulcs) nagyon nehezen lehet jelenleg használni a játékban, voltaképp pixelpontossággal kell az „aktivációs" pontjukhoz állítani a képernyő közepét, hogy a program felajánlja használatukat. E rákfene mondjuk a jövőben jó eséllyel javulni fog, a csapat ugyanis folyamatosan figyeli a program technikai állapotával kapcsolatos visszajelzéseket is.

FINLAND SIMULATOR 2017

Az Amistech finn gépjármű-folklórbemutatója tehát kacagtató választás mindenkinek, aki imádja az Automationt és a Postalt (bár gyanítom, hogy eme kombináció nem valami népes a gamer közösségen belül), vagy legalábbis szereti a kihívásokat és a pihent (olykor obszcén) északi humort. A MSC élvezetéhez ugyanis (a témában hasonló Jalopyval szemben) alapkövetelmény legalább tíz óra Car Mechanic Simulatorözés, vagy a játék wikijének és YouTube-ra feltöltött oktatóvideóinak átnyálazása – ha viszont nem szegi kedvünket a nyers kezdet a verda összerakásánál, akkor idővel egy szórakoztató, pihent agyú autós-survival FPS-t kapunk. Az alapvetésből adódóan kíváncsian várom a csapat által belebegtetett sztorimódot, illetve remélem, hogy a végleges változat legalább a hiányzó alkatrészek áttetsző kontúrját átemeli majd a Car Mechanic Simből, hogy a hozzám hasonló csirkék is megtapasztalhassák a vidéki finn életérzést.

ISTEN ÚTJAI KIFÜRKÉSZHETETLENEK

THE UNIVERSIM

[IRTA CHRIS] Bár az úgynevezett istenszimulátorok nem túl felkapottak mostanában, volt idő, amikor elképzelni sem tudtunk jobb szórakozást a pöttömnyi emberek sanyargatásánál. A The Universim is ebben a kategóriában próbálkozik, és amit eddig láttunk belőle, az szinte tökéletesnek, mondhatni isteninek tűnt.

Nyugtassatok meg, hogy nem csak nekem vannak megalomán gondolataim arról, hogy milyen jó lenne világokat formálni és alkotni úgy, ahogyan azt jónak látom! Az én világomban például sosem lenne éhezés, nem pusztítana tűzvész, és a betegek is úgy meggyógyulnának pikk-pakk, hogy még a hálapénzük is megmaradna. Emellett mindig kellemes 23 fok meleg lenne, nem hizlalna a zsír és a szénhidrát, valamint mindenkinek i7-es proci és GTX 1080-as lenne a gépében. Még a macintoshosoknak is. Ja, igen, és ingyen sört is adnék, ha rajtam állna. Mindezért cserébe pedig nem kérnék sokat, csak azt, hogy imádjon a népem. Ezáltal ugyanis egyre nagyobb erőre és hatalomra tennék szert, aminek segítségével más istenekkel is összecsaphatnék, ami tök jól hangzik. Na jó, a végére talán már kicsit elszaladt velem a ló, de a lényeg, hogy istent játszani jó móka, főleg ha videojátékról van szó.

ISTEN VAGY!

Utoljára talán a From Dust című alkotás volt az, amit egy ültő helyemben végigtoltam, de boldog emlékeket őrizgetek még a Black & White-ról és a Dungeon Keeper 2-ről is, bár ez utóbbi nem biztos, hogy megfelel az istenszimulátorok kritériumainak, már ha léteznek ilyenek egyáltalán. A The Universim viszont biztosan megfelelne azoknak, ugyanis minden megtalálható benne, ami egy isteni színjátékhoz kell: hatalmas világ és csak az istenükre számítható emberi lények, no és idegen civilizációk. Most egy kicsit előre szaladtam, szóval kezdjük inkább az alapokkal!

Istent játszani sok esetben igen jó móka lehet, pláne egy videojátéknál, ahol konkrétan álmaink világát alkothatjuk meg.

A The Universimben egy istent alakítunk, akinek egy véletlenszerűen generált bolygó lakosságát kell „felnevelnie" azért, hogy minél nagyobb isteni hatalmat kapjon cserébe. Az emberek, vagy ahogyan itt nevezik őket, a nuggetek mindent maguktól csinálnak. Esznek, isznak, alszanak és huncutkodnak, aminek köszönhetően nagyon gyorsan elszaporodnak. Ez pedig jó, hiszen több nugget több manát ad, ami az istenek számára egyfajta erőforrás. De ezek a nuggetek nagyon kényesek, és nem adják ezt a manát olyan könnyen. Nem elégszenek meg annyival, hogy a földről egyenek, a folyóból igyanak, barlangokban vagy fák alatt aludjanak. Valamilyen szinten érthető ez is, hiszen hamar kipusztulnának, ami nekünk nem jó, hiszen oda az imádók tömege. Ezért a mi dolgunk az lesz, hogy biztosítsuk jólétüket azáltal, hogy mindenféle épületet adunk nekik, amiket felépíthetnek.

ADATOK

KIADÓ
Crytivo Games

FEJLESZTŐ
Crytivo Games

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2017

STÍLUSMINTA

Black & White
2001 (ELECTRONIC ARTS)

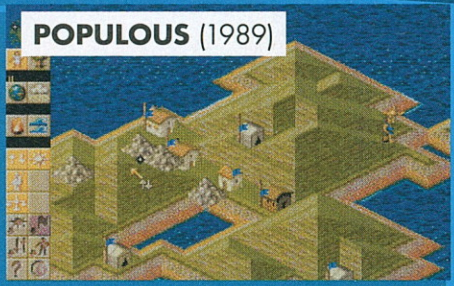
Reus
2013 (ABBEY GAMES)

Az első és talán legfontosabb épület természetesen egy farm lesz, ahonnan fogyasztható élelmiszerhez juthatnak nuggetjeink. A farm viszont nemcsak eteti, de foglalkoztatja is az embereket, akik közül nekünk kell kijelölni azokat, akik a földtúrásért felelnek. Mi határozhatjuk meg azt is, hogy milyen zöldségeket vagy gyümölcsöket termeszszenek a farmon, ami fontos, hiszen csak mi tudjuk, melyik éli túl az éjszakai mínuszokat vagy a nappali 40 fokos hőséget. Mindig az évszaknak megfelelően kell tehát termesztenünk, ha azt akarjuk, hogy legyen mit enniük szerencsétlen polgárainknak. Persze biztosíthatjuk az élelmezést halászattal is, de télen ez nem igazán hatékony élelemforrás. Emellett nuggetjeinknek ivóvizet is adnunk kell, ha nem akarjuk, hogy a fontos

Ha kellőképpen jól foglalkozunk teremtményeink sorsával, idővel kirepülnek a családi fészekből. Aztán újabb bolygót tesznek tönkre.

A LEGJOBB ISTENSZIMULÁTOROK

POPULOUS (1989)

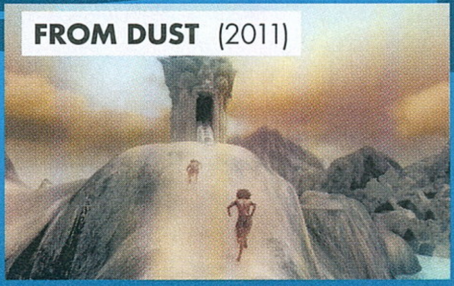


Az első Populous a rendszerváltás évében jelent meg, a jó öreg Amiga számítógépcsaládra. A játék viszonylag nehéznek számított, hiszen 500 pályát tartalmazott, amelyeken mindig ugyanaz volt a cél: isteni beavatkozással törzsünket győzelemre segíteni a másik felett.

BLACK & WHITE (2001)

Peter Molyneux játéka talán a leghíresebb istenszimulátor, ami valaha megjelent. Ez volt az a játék, amiben nemcsak bennszülött törzsek életéért és jólétéért felelhettünk, hanem egy óriási lénnyel is rendelkeztünk, akinek kinézete úgy változott, ahogy viselkedtünk vele.

FROM DUST (2011)

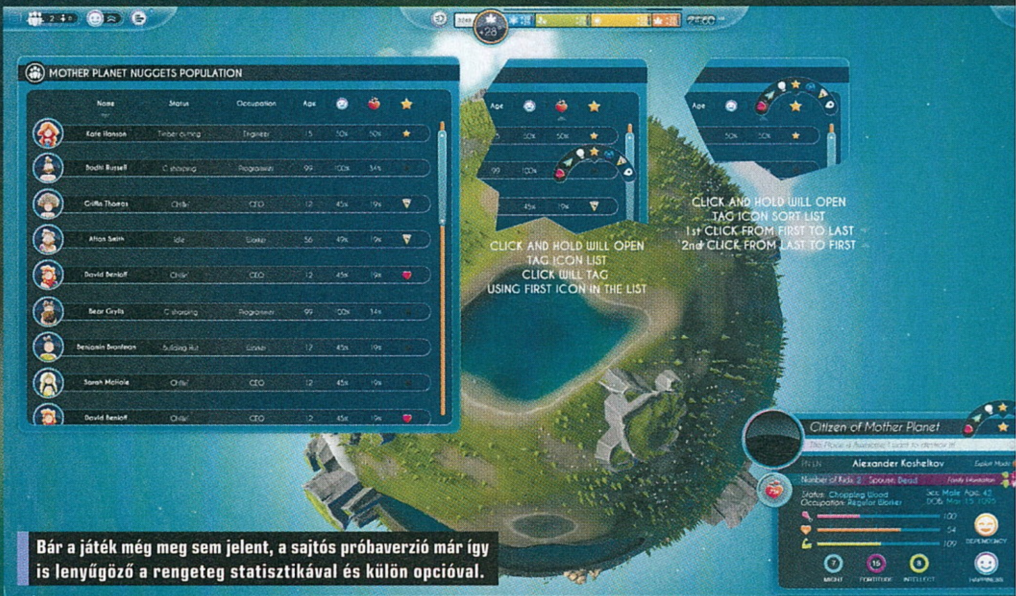


Éric Chahi, az Another World készítőjének játéka sajnos nem kapott akkora figyelmet, mint amit megérdemelt volna. Pedig a From Dust egy rendkívül szórakoztató alkotás, amiben célunk az, hogy úgy formáljuk a tájat, hogy a rajta élők megtalálhassák az elvesztett tudást.

imaidő helyett a vízért caplassanak egész álló nap. Ezért aztán kutakat és víztározókat is le kell pakolnunk a városközpontok környékére, amiknek segítségével mindenki számára elérhető közelségbe vihetjük az élet nedűjét. Ezután hátradőlhetünk, mert alattvalóinknál bizony beindul a szaporodási ösztön, ezáltal biztosítva számunkra a további isteni energiákat, ami ugye jó dolog, mert abból tudunk olyan rosszaságokat véghezvinni, mint a tűzvész és a földrengés általi tájrendezés.

MULTIVERZUM

De hiába a jólét és a paradicsomi környezet, nuggetjeink nem bírnak magukkal, és folyamatosan keresik a bajt. Nem elég, hogy bármikor simán lebetegszenek, eltörik egy végtagjukat, vagy kinyomják a saját szemüket, gyakran felszólításunk ellenére egyszerűen csak kimúlnak. Építenünk kell tehát kórházat, ahol gyógyítók ügyelnek a betegekre, és temetőt, ahova a porhüvelyeiket helyezhetik végső nyugalomra. Ezek után már meg sem lepődünk azon, ha néha egymásnak is esnek ezek a szerencsétlen flótások. Ilyenkor gyakran háborúba is torkollik egy-egy csetepaté, amibe ha akarunk, beleavatkozhatunk pár jól irányzott villámcsapással vagy egy meteorit ledobásával. Nem túl humánus módja a konfliktusok kezelésének, de szerencsére mi nem vagyunk humánok. Ha pedig sikerül nem kiirtani mindenkit haragunkban, vagy olyan szerencsés helyzetbe kerülünk, hogy nuggetjeink kicsattannak a jóléttől, előbb-utóbb civilizációnk fejlődésnek indul. Megjelennek az első utak, feltalálják az atomenergiát, és kiássák az összes nyersanyagot a föld mélyéről, melyek segítségével még gyorsabb ütemben szaporodhatnak tovább gyermekeink. Eközben néhanapján nem árt megmutatni, hogy még itt vagyunk és ki az igazi góré, amihez remekül jönnek az előbb említett isteni beavatkozások.



Bár a játék még meg sem jelent, a sajtós próbaverzió már így is lenyűgöző a rengeteg statisztikával és külön opcióval.

Persze figyelnünk kell, hogy ne vigyük túlzásba a büntetést, különben nem lesz, aki imádkozna hozzánk. Ha mindezek ellenére sikerül felvirágoztatni birodalmunkat, a kolonizációk idővel elérik azt a fázist, ahonnan már nincs tovább, csak a végtelen űr felé terjeszkedhetnek. Ilyenkor felépülhetnek az első űrhajók, és megkezdődhet a világegyetem felkutatása és meghódítása is. Új bolygókat kolonizálhatunk, amelyeken vadonatúj veszélyekkel és viszontagságokkal kell megküzdenie népünknek, ami rendkívül izgalmas művelet. Előfordulhat ugyanis, hogy némelyik bolygó gazdag olyan erőforrásokban, amelyek más bolygók lakói számára kincset jelenthetnek, de mindig akad valamilyen buktató, ami miatt nem lesz egyszerű begyűjteni azokat. Lehet, hogy épp egy szupernova van kitörőben a naprendszerben, vagy az is lehet, hogy nincs légköre a planétának ezért atmoszféra processzorokat kell üzembe helyeznünk. Ezenkívül összefuthatunk idegen lényekkel is, akik lehetnek barátságosak vagy vérszomjasak. De az élet már csak ilyen, ugye? Tele van meglepetéssel és izgalommal.

FOGD A PÉNZEM!

A The Universim tehát egy rendkívül érdekes, tartalmas és szórakoztató játéknak ígérkezik, melynek első kipróbálható verziója már rengeteget felfedett abból, hogy mire számíthatunk majd megjelenéskor. A látvány pazar, erről egyébként a készítők saját, Unity3D-re felépített Prometheus motorja gondoskodik, ami rendkívül jól mutat már az alfa fázisban is. A forgatható, nagyítható bolygót gyorsan megpörgethetjük, és számtalan részletet felfedezhetünk rajta. A kis épületek jól néznek ki, az időjárás, a napszakok és az évszakok változása pedig életszerűnek hat. Az egyetlen gondunk a játékkal csupán az, hogy a tartalom egyelőre nagyon foghíjas. Szerettünk volna fejlődni, tovább kutatni a végtelen űrt, nagyobb civilizációkat létrehozni, de sajnos erre még nem volt lehetőségünk. Még a termék árazását sem ismerjük, de reményeink szerint nagyjából 20-30 eurós árcímkét kap. Mindenesetre egy kivételesen szórakoztató, remek játéknak tűnik, amit nem csak istenkomplexusos játékosok számára ajánlunk. A megjelenést a 2017-es évre tervezik, de ennél konkrétabbat jelenleg nem tudunk mondani, viszont a Universimet addig is tegyétek fel bátran a steames kívánságlistátokra!

TÚLÉLNI, TÚLÉLNI, TÚLÉLNI

[ÍRTA BATE] **Ami húsz éve az FPS volt a videojátékok világában, az manapság a túlélés. Régen csak lőni kellett, ma viszont gyűjtögetéssel és barkácsolással kell bizonyítanunk a rátermettségünket, miközben környezetünk azért küzd, hogy belebukjunk a feladatba. Ezt nyújtja a Wild Terra is, ami a '90-es évek retró hangulatát ötvözi a survival műfaj legújabb megoldásaival.**

Ha csak a képek felől közelítünk, akkor a Wild Terra Online egy Age of Empires-klónnak tűnik. Bizonyos tekintetben ez még igaz is, és ezzel nem csak a grafikára gondolok. Az orosz Juvty Worlds alkotásában a végső cél, hogy létrehozzunk egy ütős királyságot, a játék viszont nem RTS, hanem egy nyílt világú (sandbox) túlélős MMO, aminek az alapja a gyűjtögetés, a kraftolás, továbbá a képességek és kis bázisunk fejlesztése.

MINDEN KEZDET NEHÉZ

Kicsit visszatérve az Age of Empires-ös hasonlathoz: a játék eleje olyan, mintha az említett program egyik első figuráját, a jómunkásembert irányítanánk. Ott állunk a préri közepén egy szál bugyiban, és innen kell eljutnunk a királyi trónig, méghozzá saját erőnkből – talán mondanom sem kell, hogy ez nem lesz fáklyásmenet.

Főleg a kezdet nehéz. A Wild Terra legnagyobb hátránya, hogy jelenleg semmilyen oktatómóddal nem rendelkezik. Az első betöltés után ugyan kapunk néhány szövegbuborékot a legalapvetőbb funkciókhoz csatolva, de ezeket átolvasva teljesen magunkra hagy a játék, nekünk kell rájönnünk mindenre, ami egy ilyen komplex program esetében inkább frusztráló, mintsem szórakoztató. Kezdésnek gyorsan érdemes mindent (gallyak, kövek, tojások, répa stb.) felszedni a közelünkben, majd jöhet a Craft menüpont, ami 11 sort tartalmaz, a szimpla túlélést segítő tárgyaktól egészen a nemesi felszerelésekig, és ezeken belül eszközök tucatjai várják, hogy idővel mindet megismerjük. Az első órákban (és itt most nem 1-2-ről, hanem 5-10-ről beszélek) a Survival opciónál feljebb nem nagyon érdemes kattintgatni, a lényeg, hogy minél gyorsabban legyen kőkésünk, kőbaltánk és egy alap csákányunk, hogy a szimpla gyűjtögetés mellett nekiállhassunk környezetünk „feldolgozásának", azaz a favágásnak és a bányászatnak.

Ha már van elég kavics és rőzse a zsebünkben, akkor a munkaeszközök mellé érdemes fegyvereket is faragni, úgymint dárda és íj (de akadnak más lehetőségek is). A sok meló energiát igényel, ami itt azt jelenti, hogy hősünk éhes lesz, étvágyát pedig csillapítani kell, ha nem szeretnénk nevetséges halálhörgések közepette elpatkolni. Egy darabig ugyan ellehetünk tojáson és répán, de hosszú távon jobb megbarátkozni a vadászat (majd később a főzőcskézés) gondolatával: nyulak, madarak, menyétek és vaddisznók várják, hogy a dárdánk végére tűzzük őket.

ADATOK

KIADÓ
Juvty Worlds

FEJLESZTŐ
Juvty Worlds

MŰFAJ
MMO túlélős

MEGJELENÉS
2016. 12. 16.

STÍLUSMINTA

Xsyon – Prelude
2014 (NOTORIOUS GAMES)

Life is Feudal: Your Own
2015 (BITBOX LTD.)

HONFOGLALÁS

Ha már tele a poci, és bőven van nyersanyag, akkor érdemes megismerkedni a Construction opcióval, ahol 8 almenüre osztva találhatjuk meg azokat az épületeket és kiegészítőket, amiket fel lehet húzni. Persze itt is érdemes először a kezdőcsomagként funkcionáló Survival kategóriára koncentrálni, ahol olyan lehetőségeket találhatunk, mint a tábortűz, a menedék, egy kezdetleges ágyikó, vagy éppen a Basic Dominium. Utóbbi fontos eleme a játéknak, ugyanis ezzel a kődarabbal jelöljük ki a térképen azt a területet, ami a saját portánkká válik. Ez kezdetben egy limitált méretű parcella, ami idővel fokozatosan bővíthető – ez persze kezdetben senkit nem kell, hogy izgasson, hiszen az első órákban már az is élményszámba megy, ha sikerül egy odút és köré kerítést felhúzni.

Ha kimondottan ügyesek vagyunk, nemcsak fejlődünk, hanem kisebb városokat is felépíthetünk, persze ehhez nem árt pár társ segítsége.

Miután az egész lakótelepet meggyőztük a játék megvételével kapcsolatban, beindul az élet: Józsika fát vág és esztergál, Mariska néni az állatokat eteti, Pista bá' pedig a piacon árul - mindenkinek van feladata.

A gyűjtögetés/favágás/bányászás/kraftolás során aztán fel fog tűnni, hogy a program százalékban méri a siker esélyét. Ennek oka, hogy a felszín alatt egy elég komoly fejlődési rendszer működik, aminek részleteit a Skills menüponton lehet bevizsgálni. 20 kategóriában lehet előre lépni, a túléléstől kezdve a favágáson és a nyúzáson át egészen az olyan komoly melókig, mint a páncélkészítés. Küldetések és a teljesítésükért járó tapasztalati pontok viszont nincsenek, itt az a képességünk fejlődik, amit ténylegesen használunk. A tárgykészítés például növeli a túlélést, a fák és sziklák csapkodása pedig értelemszerűen a favágást és a bányászatot, a különböző mesterségek (főzés, varrás, kovácsolás stb.) pedig akkor lépnek szintet, ha nekiállunk komolyabb tárgyakat gyártani – persze ez csak akkor válik lehetővé, ha már van munkaasztalunk és más szükséges kiegészítőnk a kis bázisunkon.

Hogy a külső nem mindig a legfontosabb, az ezúttal is bizonyítást nyer, hiszen ez a játék ronda, de nagyon finom.

Az építmények és tárgyak legyártásához természetesen kell mindenféle nyersanyag (ércek, agyag, toll stb.), továbbá megfelelő képzettség, de ahogy említettem, a játék mindent százalékban mér, tehát akkor is nekiállhatunk ruhákat varrni, ha még nem vagyunk elég ügyesek, viszont ilyenkor kevesebb az esélye, hogy sikerrel járunk. Ha viszont próbálkozunk, akkor szép lassan szintet lép a kapcsolódó képességünk, és idővel egyre rutinosabbak leszünk az adott területen, azaz egyre nagyobb valószínűséggel tudjuk elkészíteni az egyre fejlettebb cuccokat/tárgyakat/építményeket.

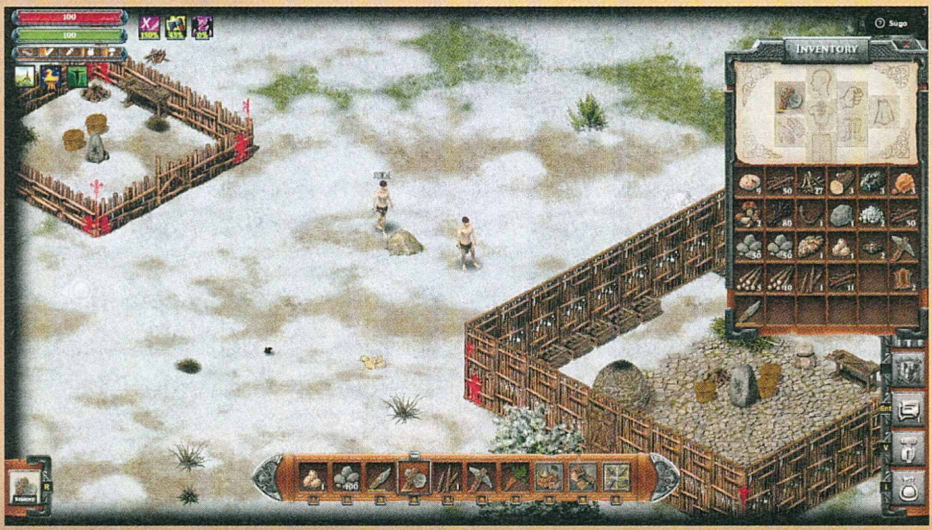
A cél ugyanis tényleg az, hogy a kezdeti rőzseágyas, tábortüzes földdarabunkat kiterjesszük, és egy csillivilli, szépen berendezett, mindenféle műhelyekkel és hasznos épületekkel kiegészített kastélyt húzzunk fel a helyére. Ehhez viszont rengeteg játékóra (tényleg több tucat), gyűjtögetés és türelem kell, illetve az sem baj, ha az ember bírja a monotonitást, mert a Wild Terra ugyan egy szépen felépített rendszerrel várja a játékosokat, de például a vizualitás terén nem sok változatossággal kecsegtet.

A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTETNE

Igazából nem azzal van a baj, hogy a játék egy felpimpelt Age of Empires II-re hasonlít, mert a retró dizájn tényleg jót tesz a hangulatnak.

A gond az, hogy a térkép semmilyen változatossággal nem rendelkezik. Minden képernyőn ugyanazok a sablonok ismétlődnek, hiába mászkálunk elképesztő távolságokat, mindenhol azonos talajtípus, fa és kőzet vár ránk, sehol egy domb, egy hegy, egy folyó vagy bármi változás a flórában és a faunában.

Hangok terén szintén nincs mire büszkének lenni, a zene hol szól, hol nem, a tevékenységekkel járó zajok minősége nem túl eredeti, és itt sincs semmi változatosság. Ezen mondjuk alapvetően nem akadnék fenn, de egy olyan programnál, ahol a játékidő nagy részét a nyersanyagok hajkurászása és begyűjtése teszi ki, a fejlesztőknek sokkal jobban kellett volna figyelniük arra, hogy az audiovizuális rész ne legyen ennyire ingerszegény.



Persze izgalomban azért nincs hiány, hiszen a farkasok és medvék megjelenése képes kizökkenteni az embert (szégyen a futás, de...), ráadásul a nagyon bátrak próbára tehetik magukat a PvP területeken vagy akár a PvP szervereken, ahol már nemcsak a környezettel és a szintén éhes állatokkal kell megküzdeni, de a többi nagyravágyó játékossal is.

CSAK IGAZI TÚLÉLŐKNEK!

Technikai szempontból a Wild Terra Online rendben van, komolyabb buggal szinte egyáltalán nem találkoztam, és a játékmechanika is kiválóan működik: lassan, kellő elszántsággal tényleg magunk mögött hagyhatjuk a kisgatyás nincstelenséget, és egy egész birodalmat építhetünk magunknak. Utóbbira mondjuk, főleg akkor van esély, ha szövetkezünk másokkal, és kiosztjuk a szerepeket: valaki kovácsnak áll, valaki az ételért felel, mások legyártják a ruhákat. Barátokkal egészen jól működő társadalmat lehet kiépíteni, és ezen a szinten már tényleg lehet abban gondolkodni, hogy katapultokkal felszerelve ostromoljunk meg egy szomszédos „királyságot"...

A Wild Terra ugyan csak egy Early Access, avagy korai hozzáférésű program, annak viszont hihetetlenül intenzív tartalma. Ha valaki szereti a túlélésre és a lassú terjeszkedésre építő játékokat, annak már most 80-100 óránnyi elfoglaltságot tartogat, így simán megéri a 15 eurós, nagyjából 4650 forintos árat. A fejlesztők ráadásul nem lazsálnak, folyamatosan foltozzák és bővítik a programot, az ünnepekre például külön karácsonyos és havas mókákkal készültek, ami részben javított a fentebb ecsetelt sivárabb játékélményen is. A Juvty Worlds munkája ugyan sosem lesz az év játéka, ahhoz nem elég egyedi és izgalmas, de az biztos, hogy képes berántani a műfaj szerelmeseit. Én például biztos, hogy még a cikk megírása után is visszatérek majd a lassan, de biztosan épülő birodalmamhoz.

NEM LÉTEZŐ VADNYUGAT

SUNSET RANGERS

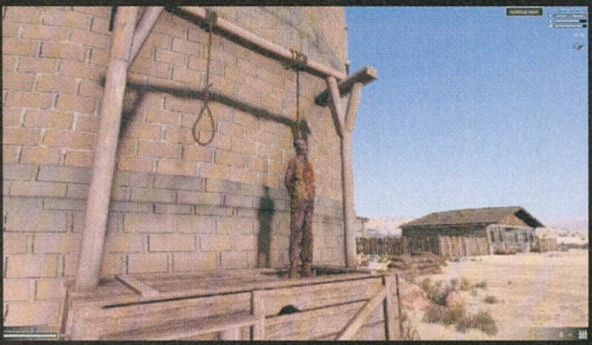
[ÍRTA WILSON] A remélhetőleg tényleg kevesebb, mint egyévnyi távolságra levő Red Dead Redemption 2 bejelentése után ismét dúl a western iránti láz – legalábbis dúlna, ha a műfaj a videojátékok világában is komoly erővel képviseltetné magát. A palettán tátongó hatalmas űrt hivatott betölteni a Sunset Rangers is, amely a témához egy új oldalról közelít.

A western filmek egy része általában úgy kezdődik, hogy a premier plánban mutatott, homokos-sivatagos, teljesen nyugodt tájon átsuhan egy ördögszekér – egy hatalmas gombócnyi kóró, amely azt hivatott szimbolizálni, hogy távol vagyunk a civilizált világtól, egy isten háta mögötti poros, törvénytelen vidéken. A Sunset Rangers is kezdődhetne így, de esetében elsősorban inkább csak az érdektelenségnek felelne meg a kóró – mert gazból, kőből, homokból bizony mérhetetlenül több van jelenleg, mint játékosból.

SZEKÉRTELENÜL

Pedig a 9heads belső és külső nézetben is használható alkotása alapjáraton akár még egy érdekes, izgalmas játék is lehetne, hiszen westernből továbbra is fájdalmasan kevés van a piacon, ráadásul olyan szinte egyáltalán nem is akad, amely a túlélési ösztönt, és nem mondjuk a bandita / sheriff álmokat hivatott kiszolgálni. A Sunset Rangers ugyanis pontosan ugyanabba a kategóriába esik, amibe manapság szinte minden harmadik-negyedik játék – ihletője a Minecraft, vázát pedig innen-onnan csipegeti. Valljuk be: van honnan, de ha játékmenete nem is, témaválasztása legalább valamennyire eredetinek mondható.

Elvégre ez még a zabolázatlan, többé-kevésbé felfedezetlen vadnyugat, a kanyonok övezte, teljesen barátságtalan vidék, ahol mindenki a saját sorsa és szerencséje kovácsa egy hatalmas, véletlenszerűen generált, életszerűnek szánt világban ahol valamiért mégis vannak furcsaságok – például egy a Dűnéből igazolt, több emeletnyi magas, a föld alatt közlekedő féreg, mely alkalomadtán kidugja a fejét a homokból, hogy megpróbáljon bekapni minden közelben állót.



ADATOK

KIADÓ
9heads Game Studios

FEJLESZTŐ
9heads Game Studios

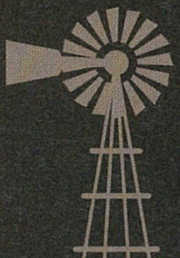
MŰFAJ
túlélős

MEGJELENÉS
2016. 11. 28.

STÍLUSMINTA

Frontier
2016 (LACUNA CORPORATION)

Osiris: New Dawn
2016 (REVERB TRIPLE XP)



A HÉT BÉNA LÖVÉSZ

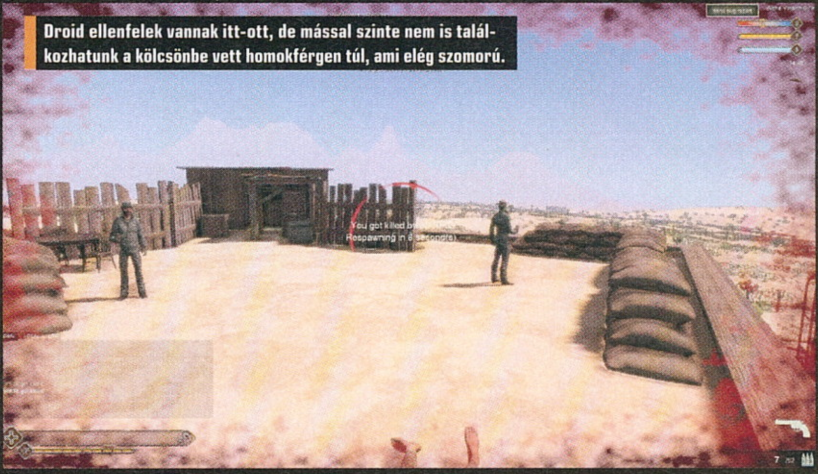
Az első probléma: utóbbiból, mármint játékosból nem nagyon van. A Sunset Rangers a Steamspy statisztikái szerint életének legjobb napján is egyszerre 13 főt tudott a fedélzetén, és ha számításba vesszük, hogy átlagosan 2-3 szerver fut csak összesen (melyek egy része ráadásul zárt, fejlesztői tesztplatform), akkor semmiképp sem mondhatjuk azt, hogy novemberi megjelenésével a Sunset Rangers megrázta volna a világot. Vagy valakit is érdekelne.

A második probléma: a túlélés és a felfedezés egyáltalán nem követel meg társakat vagy riválisokat, jelenleg azonban sem túlélni, sem felfedezni nem nagyon lehet. Illetve nincs mit, a vadnyugat annyira vad, hogy a véletlenszerűen elszórt 1-2 épület között gyakorlatilag semmi sincs, ami miatt érdemes lenne kilométereket gyalogolni. Nincsenek kisvárosok, a portékájukat az utcán vagy a szalonokban kínáló helyi lakosok, sőt igazából az égvilágon senki sincs. Néha ugyan bele lehet futni egy-egy banditába vagy konföderációs katonába, de ezek agyatlan drónok, akik csak egy adott távolságot elérve kelnek életre, azonnal fegyvert rántva, általában egy helyben állva szórva a golyókat a játékos testébe, míg az kénytelen-kelletlen el nem halálozik.

Teheti mindezt több szerepkör egyikét képviselve. A karaktergeneráláskor / feltámadáskor fel lehet csapni fegyverforgatónak, kovácsnak vagy akár civilnek: ezek nem csupán a nehézségi szintet és szakmákat képviselnek, de velük együtt felszerelés is jár. Értelemszerűen a civil húzza a legrövidebbet, hiszen neki csak ruhája van; egy potenciális bandita ezzel szemben rögtön pisztollyal, és egy nagy doboz töltennyel indul, mindenki másnak pedig marad vagy a kereskedelem, vagy a kraftolás. Előbbihez pénz kell, amit többféleképpen is lehet zsákmányolni (ládákból, tetemekből), utóbbihoz pedig szokás szerint alapanyag.

Fél karunkat odaadnánk egy minőségi játékért, ami a vadnyugaton játszódik. Meg a lábunkat. Meg bármit. De úgy tűnik, hogy a Red Dead Redemption 2-ig kell várnunk.

A kraftolható tárgyak listája nem rövid, de meglepetést nem tartogat. Most is fejszét, csákányt, pisztolyt, puskát, ruhát, ételt és gyógyításhoz használható dolgokat lehet összerakni, ez azonban felvet



Droid ellenfelek vannak itt-ott, de mással szinte nem is találkozhatunk a kölcsönbe vett homokférgen túl, ami elég szomorú.

Természetesen lehet lootolni, fabrikálni, amivel alapvetően nem lenne gond, na de a vadnyugaton azért már voltak boltok, árusok is, nem?

egy meglehetősen érdekes dolgot – ha tényleg a vadnyugaton járunk, nem hagytuk már el jócskán azt a korszakot, amikor ennyire alapvető felszereléseket a semmiből, saját magunknak kellett létrehozni? A vadnyugaton tényleg saját magunk által összerakott kisbaltával kell fáknak vagy szikláknak nekiesni? Mert az egy dolog, hogy a jövőben, egy lakatlan szigetre vagy az óceán közepébe zuhanva saját magunknak kell megteremteni a túlélés feltételeit, na de itt erről szó sincs.

AZ OSTOBASÁG LASSZÓJA

A Sunset Rangers egész egyszerűen nem funkcionál jól, mert teljesen alkalmatlan hozzá a téma, amit választott – sokkal inkább szimulátornak kéne lennie, kihasználva a kasztok által kínált rendszert, megteremtve annak lehetőségét, hogy az ember ne csak papíron legyen bandita, kovács vagy épp kereskedő, hanem tényleg ennek a szerepkörnek megfelelő dolgokat csináljon. Ehelyett ott állunk a semmi közepén egy szál alsónadrágban, és kergetjük az ördögszekereket.

Mást csinálni ugyanis nem nagyon lehet: a 15 eurós program (közel 4700 forint) egész egyszerűen nem áll készen arra, hogy fogyasztható legyen, mert nemcsak tartalom és tennivaló nincs benne, de a technikai alapok is hiányoznak. A dedikált szerverek hiánya miatt csak P2P alapon lehet bármit is tenni, ami miatt elképesztően magas és folyamatos a lag, már ha egyáltalán van elérhető szerver. A DirectX-mód gyakorlatilag használhatatlan, nemcsak instabil, de a 10 fps-t is nehezen tudja tartani, így a használhatósághoz OpenGL-ben kell futtatni. Utóbbi és sok egyéb ok miatt ráadásul az egész valami hihetetlenül ronda is, jó 8-10 évvel van lemaradva a műfaj, és bármelyik, a piacon még mindig aktív platform kínálatához képest.

Ígéretekből, a jövőre tartogatott funkciókból persze végtelen számú akad (NPC-k, állatok, párbajozás, lóhasználat, erődítmények), de hogy ebből mi is valósul meg ténylegesen, azt már csak a jövő tudja. A Sunset Rangersszel nemcsak az a baj, hogy nem jó játék, hanem hogy egész egyszerűen felesleges is. Meglepődnék, ha valaha befejeznék: ahhoz előbb inkább el kellene kezdeni.

CHIP Magazin

Ha szeretnél egy igazán
gyors
és
biztonságos
PC-t

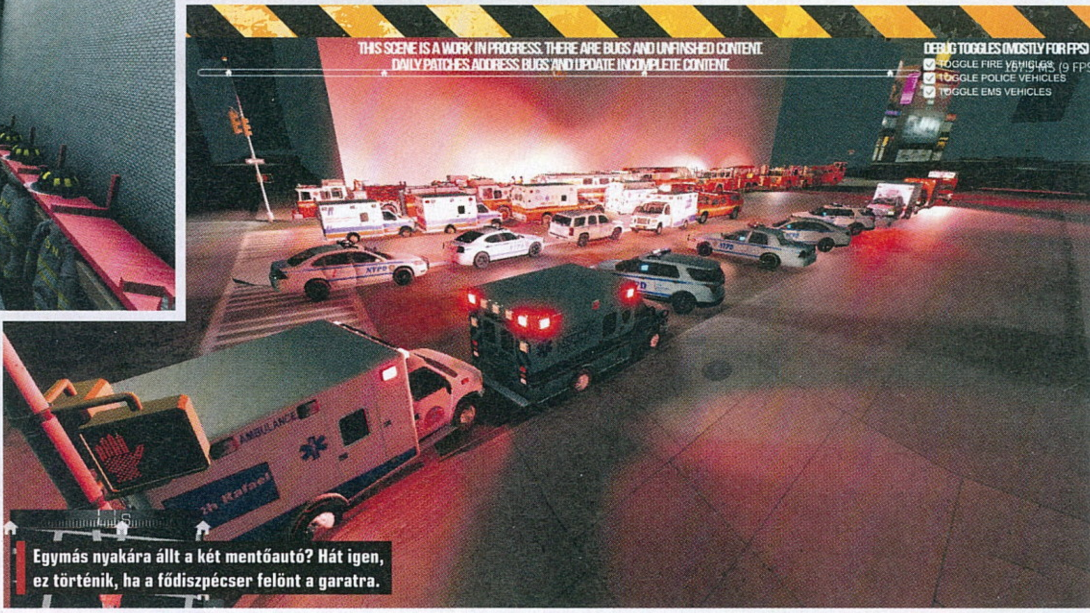
Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

HARMADIK MŰSZAK

EMERGENYC

[ÍRTA JOHNBART] **NEW YORK IGAZI HŐSEI, AZAZ A VÁROS RENDŐREI, MENTŐSEI ÉS TŰZOLTÓI KAPNAK FŐSZEREPET AZ EMERGENYC-BEN, EGY LELKES INDIE STÚDIÓ ELSŐ, FELETTÉBB AMBICIÓZUS SZIMULÁTOR-STRATÉGIÁJÁBAN. BÁR A BEVIZSGÁLT PRE-ALFA BUILD MESSZE ÁLL EGY KÉSZ JÁTÉKTÓL, A PROJEKT MÉGIS FELETTÉBB ÍGÉRETESNEK TŰNIK.**



Egymás nyakára állt a két mentőautó? Hát igen, ez történik, ha a fődiszpécser felönt a garatra.

Noha a német Sixteen Tons Entertainment lassan húszéves Emergency-sorozatának bevetései elkerülték a PC-met, a szirénázós-villogós járművek laikus csodálójaként mégsem hazudok, ha azt mondom, hogy mindig is érdekeltek a rend- és életvédelmi szervek viszontagságait feldolgozó programok. E sorok íróját így mindenkit letartóztat a SWAT-játékokban, a GTA V-öt csak az LSPD: First Response mod miatt tartja a PC-jén, és van olyan elvetemült, hogy ráepüljön minden olcsó hatósági járműszimulátorra az Enforcertől az Autobahn Police Simulatoron át a mentőautó-szimulátorig. Ezek alapján gondolom, nem meglepő, hogy amikor a Steamen rábukkantam az EmergeNYC-re, azonnal be akartam vizsgálni – az elsietett kiszállást pedig a jelenleg elérhető pre-alfa változat ürességének dacára sem bántam meg, a FlipSwitch Games játékában ugyanis érezhetően van potenciál!

Az emberéleteknél nincs fontosabb, tudja ezt jól minden rendőrös, tűzoltós és mentős tévésorozat szerelmese!

ÉG A VÁROS, ÉG A HÁZ IS

Az exmodderekből álló (korábban az Emergency-sorozathoz amerikai témájú modokat építgető) fejlesztői csapat elmondása szerint a játékot egyrészt az előbb említett RTS-sorozat, másrészt a GTA V fentebb jegyzett LSPD:FR modja inspirálta, ami meg is magyarázza a program kevert műfaját. Az ambiciózus tervek szerint az EmergeNYC ugyanis egy vészhelyzeti-rendfenntartói TPS/RTS hibrid lesz, amelyben a rendelkezésre álló rend- és életvédelmi egységeket madártávlatból és TPS-nézetben is vezérelhetjük.

Az előbbi módozat során a játékmenet a német életvédelmi RTS-ben látottakra hajazna: New York City Manhattan kerületének, és azon belül is a negyed középső, Midtown városrészének fődiszpécseri széke vár ránk, feladatunk pedig a terület rendőri, mentő- és tűzoltóállományának hatékony irányítása lesz. Miután pedig New York sosem alszik (ami miatt persze úgy is néz ki...), így mi sem pihenhetünk, ahogy alánk rendelt közszolgáink sem: tűzesetek, balesetek és kisebb-nagyobb bűncselekmények sora vár ránk és beosztottainkra, a riasztások viszont (az ihletadó szériával ellentétben) nem lineáris kampány formájában érkeznének, hanem ezeket valós időben, véletlenszerűen generálja majd a játéktéren a program.

„TŰZOLTÓ LESZEL S KATONA"

Midtown Manhattan tehát egy dinamikusan változó nyílt világ lesz, főleg ha TPS-nézetben vetjük bele magunkat az akció sűrűjébe. A fejlesztést vezető Rafael Fernandez elmondása szerint ebben az esetben ugyanis egy, az RTS-es diszpécsermódtól külön kezelt vonulat vár ránk, amelyben egyetlen rendőr-, mentő- vagy tűzoltótiszt karrierjének egyengetése a feladatunk – ami pedig mondanom sem kell, hogy három eltérő karrierágat és játékmenetet jelent majd.

ADATOK

KIADÓ	FlipSwitch Games
FEJLESZTŐ	FlipSwitch Games
MŰFAJ	RTS/szimulátor
MEGJELENÉS	2016. 11. 03.

STÍLUSMINTA

Emergency 2017 2016 (RAVENSCOURT)

911 Operator 2017 (PLAYWAY S.A.)

Rendőrként az utcákon való járőrözés, a kisebb-nagyobb bűncselekmények félbeszakítása, valamint a gazfickók törvény elé állítása lesz a feladatunk, és bár a fegyverhasználat lehetséges, a készítők szerint nem válik hangsúlyossá – szinte minden hívást meg lehet majd oldani emberélet kioltása nélkül is. Mentősként rosszullétben összeesett vagy balesetet szenvedő delikvenseket kell stabilizálnunk és eljuttatnunk a kórházig; ezen a téren a csapat pedig az eddigi legrészletesebb elsősegélynyújtás- és újraélesztés modellt ígéri, amit játékhoz lefejlesztettek. A legforróbbnak azonban mégis a tűzoltói vonulat tűnik: a lánglovagokat erősítve autóbalesetekhez és épülettüzekhez hívják majd osztagunkat, a hétköznapi rutinnak pedig éppúgy része lesz a balszerencsés

Most mi van, szerintetek a tűzoltók nem okozhatnak balesetet?! Így hívjátok őket még egyszer fán rekedt kiscicákhoz!

autósok kocsikból való kiszabadítása, a tűzoltólétra és a vízsugarak irányítása, mint az égő házakba való behatolás, és ott a gyengébb ajtók és falak áttörése. Bármelyik utat is válasszuk, a sikeresen teljesített riasztásokat a játék plecsnikkel, valamint új felszereléssel és ruhadarabokkal jutalmazza majd, karakterünknek így járművét és megjelenését is egyre inkább testre szabhatjuk az adott ágon.

SZŰKÖS ÁLLOMÁNY

Fontos persze megjegyezni, hogy az eddig részletezett műszakbeosztás még csak tervek szintjén létezik, az indie stúdió ugyanis e cikk írásakor mindössze egy pre-alfa techdemót tud felmutatni az EmergeNYC-ből, ami pedig tartalmát és technikai állapotát tekintve teljesen meg is felel a fenti fejlesztési címkének. A Steamen jelenleg cirka 30 euróért megvásárolható korai hozzáférésű változat így az eddig leírtakból szinte semmit nem tartalmaz; a techdemó e helyett a végleges játékban majd kezelésbe vehető géppark egy részéből nyújt ízelítőt.

Ezen a téren pedig azért a fapados megvalósítás ellenére is biztatónak tűnik a helyzet: mindhárom szervezet (rendőrség, mentők, tűzoltók) gépparkjából cirka 8-8 rohamkocsi vehető kezelésbe, akkurátus New York-i emblémákkal és festésekkel, ámbár kamu márkajelzésekkel. Van itt minden, ami New York-i akciófilmekben és sorozatokban szirénázva feltűnhet: Crown Victoria és Chevy Impala járőrkocsik, rendőrségi SUV-ok, számtalan mentőkocsi, parancsnoki tűzoltózsip, valamint vagy féltucatnyi különböző méretű és felszereltségű tűzoltóautó, a kisebb fecskendős egységtől a félpótkocsis batárokon át az óriáslétrás szörnyetegekig. Bár az összes modell remekül fest, és vezetési modelljük, valamint fizikájuk is kitűnő, a legtöbb gondoskodást jelenleg mégis a tűzoltói vonulat kapja: az FDNY rohamkocsijai a csinos külső mellett kidolgozott beltérrel, valamint részletesen kezelhető fecskendőkkel és létrákkal is érkeznek (szemben a többi szerv járgányaival, amik jelenleg csak külső és motorháztetői nézetben irányíthatóak). Ez pedig a csapat tervei szerint a közeljövőben sem fog változni, a brigád zöme ugyanis jelenleg a játék tűzoltói oktatópályáját, a Randalls Island-i tűzoltó akadémiát építgeti.

FOLYTASSA, BOSCORELLI!

Az EmergeNYC tehát jelen állapotában nem több egy szirénás autókra specializált virtuális modellkollekciónál, főleg, mivel épkézláb pályáról, ahogy a képeken láthatjátok, szintén nem beszélhetünk – a tűzoltóállomások közvetlen környezetét kivéve még textúrákat sem tartalmaznak az épületek. Noha ennek tükrében a jelenlegi 32 eurós (kb. 10 000 forint) vételár természetesen eltúlzottnak tűnhet, a FlipSwitch Games a játék steames oldalán nem árul zsákbamacskát. A csapat ugyanis jelenleg bevallottan egy üres vázzal kereskedik, amit a pre-alfa változat eladásaiból származó bevételekből akarnak befejezni. Az EmergeNYC-t így jelenleg maguk a készítők is kizárólag a téma iránt érdeklődőknek ajánlják, őket viszont heti hibajavításokkal, élőben streamelt fejlesztési periódusokkal, és havonta legalább egy méretes frissítéssel igyekeznek állományban tartani.

A rendszeres és áttekinthető kommunikáció pedig úgy tűnik, hogy eddig be is vált, egyrészt mert a játék vásárlói visszajelzéseinek zöme pozitív, másrészt pedig mert a 2-3 fővel útjára indított indie stúdió mostanra 12 fősre duzzadt. Minden esély megvan hát arra, hogy a virtuális járműbemutatóból a tervek szerint az év végére egy érdekes és formabontó RTS-szimulátor hibrid szülessen. Reméljük, így is lesz – ezt ugyanis mind a téma kedvelői, mind annak alanyai megérdemelnék.

ZSÖRTÖLŐDŐ KOLLÉGÁK

Bár az EmergeNYC nagyon érdekesnek ígérkezik, nem a FlipSwitch játéka az egyetlen feltörekvő vészhelyzet-szimulátor. Hasonló alapvetés áll ugyanis a Visionary Studios néven futó brigád Responding címen fejlesztett játéka mögött is, a kétfős stúdió ugyanis szintén egy Unity motorral futó RTS/TPS hibriden dolgozik, amely a New York-i rendőrök, mentősök és tűzoltók riasztásait dolgozná fel. A meglepőnek tűnő hasonlóság mögött persze prózai okok állnak: a Responding két fejlesztője ugyanis az EmergeNYC projektből vált ki még tavaly áprilisban. A páros szerint a válás oka az volt, hogy az EmergeNYC feje, Rafael Fernandez semmit nem tett hozzá a projekthez, és a játék fejlesztésére kapott pénzzel is visszaélt – Rafael persze mindezt cáfolta, hazug és éretlen moddereknek titulálva a két srácot. Hogy kinek van igaza, nem tudhatjuk, két dolog mindenesetre biztos. Először is, az addig elkészült forráskódot a Visionary duója vitte, Rafaeléknek így gyakorlatilag újra kellett kezdeniük az EmergeNYC fejlesztését. Másodszor, a két játék közül ennek ellenére is csak az EmergeNYC-nek van játszható buildje jelenleg, ami ráadásul (a Responding sajtóképeivel összevetve) már most részletgazdagabbnak tűnik, mint a Visionary riválisa.

VILÁGOK TALÁLKOZÁSA

GUARDIANS OF EMBER

[ÍRTA CHRIS] **HA SZERETNÉL VALAMI EGÉSZEN ÉRDEKESET KIPRÓBÁLNI, TALÁN PONT A GUARDIANSBEN TALÁLOD MEG SZÁMÍTÁSAID, AMI VOLTAKÉPPEN EGY MMORPG-BE OLTOTT DIABLO. MÉG CSUPÁN KORAI HOZZÁFÉRÉSBEN PRÓBÁLTUK KI, DE TELJESEN ELVESZTÜNK BENNE.**

A Diablo óta tudjuk, hogy a 3D-s, izometrikus szerepjátékok mennyire szórakoztatók, addiktívak tudnak lenni. Jómagam legutóbb a Path of Exile-ban vesztem el több száz órára, de szép emlékeket dédelgetek a Dungeon Siege 3-ról és a Titan Questről is. Ezeknek a szerepjátékoknak rengeteg közös nevezőjük akad, de valamilyen szinten mindegyik igyekezett elrugaszkodni a normáktól és valami egészen különleges élményt is nyújtani. Hasonlóan egyedi és érdekes a Guardians of Ember is, amelyben megtalálhatók a hack 'n' slash játékok alapjai, melyek köré a készítők felépítettek egy komplett MMORPG-t. Tulajdonképpen nem túlzás kijelenteni, hogy a World of Warcraft és a Diablo keverékéről beszélünk, ami már önmagában is rendkívül izgalmasan hangzik.

EGY KIS DIABLO

A korai hozzáférésű játékok esetében gyakran előfordul, hogy azok tartalom szempontjából igencsak szegényesek, amit persze sokszor betudhatunk annak, hogy egy folyamatosan készülő termékről van szó. A Guardians of Ember viszont nem ilyen. 2016 decemberében került fel a Steam Early Access rendszerébe, de már most bőségesebb tartalommal bír, mint sok más, késznek titulált termék. Az alapokat tekintve hack 'n' slashről beszélünk, amiben hat különböző karakterosztály közül választhatjuk ki a játékstílusunkhoz legmegfelelőbbet. A kasztok közt megtalálható a lovag, a kósza, a pap, a varázsló és a szerelő (engineer), akikkel ugyanúgy kell küzdenünk az életünkre törő szörnyseregeken át, mint ahogyan azt bármilyen hasonszőrű játékban tennénk. A fejlődési rendszer sem hordoz magában túl sok újdonságot: tapasztalati pontokat gyűjtögetünk, szintet lépünk, majd tulajdonság- és képességpontokat osztogatunk szét karakterlapunkon. Itt csupán egyetlen területen találunk egyediséget: ha elérjük a 13. szintet, további irányba specializálhatjuk karakterünket, ezzel pedig már közel 300 különféle képesség birtokába kerülünk. Ez persze még mindig nem egy Path of Exile-szintű változatosság, de a lehetőségek tengerébe így is simán belefulladhatunk. A harcrendszer is követi a jól bevált mintákat, a bal- és a jobb egérgomb nyomkodásával, a számbillentyűk használatával pörgős, látványos és főellenfelek esetében izgalmas csatákat rendezhetünk. A mozgás kicsit furcsának hat, és néha nehezen tudjuk megkülönböztetni a szörnyeket a tereptől, de hamar ráérezhetünk a harcok ízére, és pillanatok alatt beszippanthat minket a játék.

ADATOK

KIADÓ
InselGames Ltd.

FEJLESZTŐ
Runewalker

MŰFAJ
akció-szerepjáték

MEGJELENÉS
2016. 12. 13.

STÍLUSMINTA

Path of Exile
2013 (GRINDING GEAR GAMES)

EGY KIS WOW

A játékmenet viszont sokkal változatosabb annál, mint amit elsőre sejtet, és a fent említett hagyományos játékelemeket alaposan megfűszerezték a készítők. Már az első területen is összefuthatunk más játékosokkal, amiből kikövetkeztethető, hogy egyetlen nyitott világot kapunk, amiben bármikor partiba vághatjuk magunkat más játékosokkal, hogy leküzdjünk egy-egy nagyobb ellenfelet. De nemcsak szívósabb főellenfelek, hanem helyenként felbukkanó nyilvános események is összekovácsolhatnak minket. Ezeken az eseményeken általában egy többlépcsős feladatsort kell leküzdenünk, melynek végén XP és pénz üti a markunkat. Az MMORPG-s vonalat erősítik a játékban található katakombák, azaz dungeonök is, melyekből jó néhányat felfedezhetünk majd utunk során. Ezek olyan, gyakran véletlenszerűen generált helyszínek, melyeknek végén egy nagyobb ellenfél vagy csata vár minket, amit ha legyűrünk, egy kincses ládát kapunk, amiben hasznos tárgyak lapulhatnak. Ezeket a dungeonöket bármikor újra kipucolhatjuk, vagy teljesíthetjük azokat nehezebb fokozaton is, amivel jobb lootot szerezhetünk.

Nem csak arra van lehetőségünk, hogy mindenkit lekaszaboljunk, de lelkünket tovább rontva egy kedves kis állatot is rabszolgasorba taszíthatunk, hogy mindent összeszedjen körülöttünk.

JÓVÁTÉVE

Tény, hogy a Steamen található felhasználói értékelésekben nem mindig bízhatunk, főleg, ha azok egy olyan, folyamatosan változó játékra érkeznek, mint amilyen a Guardians of Ember. Jelen esetben kénytelenek vagyunk a program védelmére kelni, ugyanis az arra érkezett negatív értékelések zöme még azelőtt született, hogy az amerikai szervert is üzembe állították volna a készítők, aminek hiányában rengeteg játékos szenvedett a lagtól. Ez szerencsére már a múlté. Hasonlóan sok panasz érkezett a pénzért bővíthető leltár miatt is, ugyanis a játékban egy mikrotranzakciós szisztematika is helyet kapott, de azóta ez a rendszer is sokat változott.

Minél több időt töltünk el a Guardians of Emberben, annál jobban kinyílnak számunkra a különféle érdekes elemek, melyek közt örömmel veszünk el. Építhetünk például magunknak saját házat a kezdőváros szívében, amit aztán teljesen egyedire is szabhatunk a különféle berendezési tárgyak megvásárlásával és lepakolásával. Sőt még növényeket is termeszthetünk a házunk mögötti kiskertben, melyek elfogyasztása buffokat adhat számunkra. Ami talán a legérdekesebb, hogy szakmák is helyet kaptak a programban, amelyeket a 30. és 40. szintet elérve kezdhetünk használni. Ilyenkor specializálhatjuk magunkat egy adott ágazat irányába, melynek segítségével saját felszereléseket, fegyvereket készíthetünk magunknak.

A szakmákhoz szükséges alapanyagokat pedig bányászattal és felfedezéssel (pontosabban az exploration nevű szakmával) gyűjthetjük be. Sőt még horgászni is leruccanhatunk a folyópartra, hogy halakat fogjunk az ebédhez.

Ezenkívül lehetnek hátasaink is, amivel az utazást gyorsíthatjuk meg, valamint egy kisebb háziállatunk is, aki az elszórt értékeket gyűjti be nekünk. Őt egyébként bekonfigurálhatjuk, hogy milyen ritkaságú cuccokat szedjen össze, ami nagyon hasznos, ugyanis nagyon gyorsan megtelhet a leltárunk. Ha pedig azt hittétek, hogy ezzel már elértünk a tartalomlistának a végére, akkor hadd említsük meg, hogy akad még PvP, azaz játékos-játékos elleni rendszer is a programban. Ez mondjuk egyelőre elég kidolgozatlan, de már most lehetőségünk van 1v1, 2v2 és 3v3 arénamecscseket játszani, már amennyiben valaki igényli az ilyesmit. Nyílt PvP nincs, tehát nem kell attól tartani, hogy egy magas szintű játékos nekünk esik az erdőben és olyat tesz velünk, amit mi nem szeretnénk, de párbajra bárkit kihívhatunk.

AZ ÉV EGYIK NAGY MEGLEPETÉSE LEHET A JÁTÉK, AMIT RÁADÁSUL NEM CSAK A DIABLO-SOROZAT RAJONGÓI IMÁDNAK MAJD.

KORAI, DE NEM TÚL KORAI

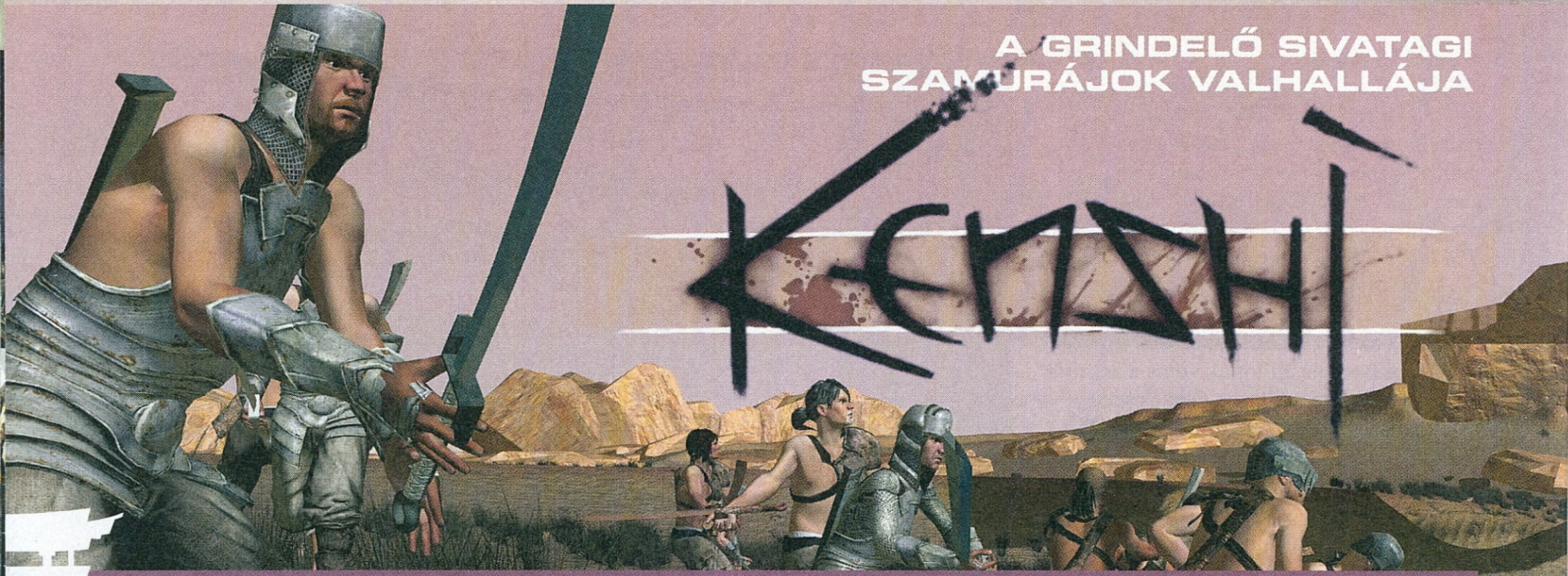
A változatos és gazdag tartalom viszont magában hordoz pár problémát is, melyekre a korai hozzáférésű változatban jelenleg is keresik a megoldást a fejlesztők. Nem igazán vannak például egyensúlyban a karakterek, valamint a tárgyak szintjén is óriási káoszt tapasztaltunk. Azt például rendkívül furcsának találtuk, hogy bárki bármilyen felszerelést és fegyvert használhat attól függetlenül, hogy milyen kasztot indított, így tehát az arcanist (aki valamiféle varázsló) is hordhat nehézpáncélokat és használhat akár kétkezes kardot is. Csak azt kell nézni a kapott tárgyon, hogy milyen bónuszokat nyújt nekünk, gyakorlatilag semmilyen korlátozás nincs abban, hogy ki mit cipelhet magával. Ezt egyébként sok játékos furcsának találta, de a fejlesztők egyelőre ott tartanak, hogy szeretnék megnézni, hogyan működik a jelenlegi rendszer, és később úgy változtatni, ahogy igény van rá.

Ezenkívül, bár a látvánnyal nincsenek nagy gondok (az átvezető videók elég gagyik, de minden más rendben van), a terep sajnos nem túl változatos. Nincsenek napszakváltások, időjárás, és minden rendkívül sterilnek hat. Bugokból is kijutott nekünk, ugyanis gyakran beragadtunk tereptárgyakba, amikből csak úgy tudtunk kimászni, ha felpattantunk a hátasunkra, de ez simán elfogadható egy korai hozzáférésű játék esetében. Az viszont már most látszik, hogy a játékmenet túlságosan csőszerű lett, ami elég fura, ha ilyen sok területen sikerült az MMORPG-k irányvonalát követni.

VÁRJUK SZERETETTEL

Mindenesetre a Guardians of Ember a 2017-es év egyik legnagyobb meglepetése is lehet, melynek már legelső változatában is rendkívül gazdag tartalommal találkozhatunk. Az árazása baráti (a legolcsóbb csomag 6200, a legdrágább pedig 13 900 forint), szóval, aki csak teheti, tegyen egy próbát vele, és kísérje figyelemmel velünk együtt, hogy milyen játékká is cseperedik ez a remeknek ígérkező kis program.

Az MMORPG-be oltott kaszabolás is jó móka, ehhez pedig egy nagyszerű skillfa is dukál, amin belül bármilyen irányba terelgethetjük karakterünket.



A GRINDELŐ SIVATAGI SZAMURÁJOK VALHALLÁJA

Kenshi

[ÍRTA WILSON] **Legalább hat éve készül, folyamatosan frissül, fejlődik, mégis bűnronda, nagyon nehezen irányítható, és még ennél is nehezebben átlátható. Valószínűleg sohasem hallottál róla korábban, és komplexitása hallatán szinte biztos, hogy esélyt sem fogsz neki adni, pedig műfajának egyik legjobb játéka lehet.**

Nem vagy hős, nem forog körülötted a világ. Nem rabolták el a lelked, nem tértél vissza a túlvilágból, nem vagy a Kiválasztott. Nincsenek természetfeletti képességeid, nem vagy varázsló, nekromanta. Nem vagy sebezhetetlen, vagy halhatatlan. Nem szól rólad prófécia, nem szerepelsz legendákban. Mindenki, akivel csak találkozol, pontosan ugyanolyan halandó, mint te. Nevedet nem ismerik szerte a világban, mert nem vagy senki – feltéve, hogy még jól jártál. Ha nem, akkor lehet, hogy rabszolgaként kerülsz a világra, szerencsédet magadnak kell kovácsolnod: napról napra élsz. Úgy, mint egy ember, még ha a körülötted lévő közeg annyira egyedi, annyira különleges is: pont, mint maga a Kenshi.

AZ IGAZI HÚSDARÁLÓ

A Kenshi egy nyitott világú, kötetlen játékmenetű, sztori nélküli, egyszemélyes, csapatalapú, vérbeli szerepjáték – az a fajta, ahol te magad írod meg a történeted egy ép ésszel felfoghatatlanul hatalmas világban. Ha ez alapján rögtön a Mount & Blade-saga ugrik be, az semmiképp sem a véletlen műve, a Kenshi egyértelműen sokat merített a törököktől, de máshonnét is. Világa például nagy hasonlóságot mutat a Mad Max posztapokaliptikus vidékével, de leginkább csak hangulatában és nem technológiájában. Járművek itt például nincsenek, de mágikus, sci-fi vagy épp cyberpunk elemek sem találhatóak meg benne. Vannak viszont szamurájok, banditák, furcsa szörnyek, és még annál is furcsább helyiek.

Az egyszerű a nagyszerű? Van, hogy igen, de nem mindig, lásd mondjuk pont a Kenshi esetét.

Hogy ezekből elsőre mennyit fogsz látni, az igazából a véletlenen is múlik: a Kenshi világa nem szimplán hatalmas, de az egyik legnagyobb, ami valaha videojátékban szerepelt. Hivatalosan 870 négyzetkilométeres, ami egy átlagembernek sokat nem mond, főleg úgy, hogy ennek minimum a 60%-a a legbrutálisabb, legbarátságtalanabb homoksivatag, ami csak létezhet, itt-ott pár zöldebb, az alapvető életkörülményeket kiszolgálni képes mezőkkel, néhány kisebb tóval, és persze rengeteg településsel.

Ezek lehetnek alig pár kalyibából és egyetlen kocsmából álló falvak, vagy szélmalmok szegélyezte, a kereskedelemből vagy épp a mezőgazdaságból élő nagyobb községek, vagy szinte megközelíthetetlen erődítmények, melyek magas falakkal, vaskos kőtömbökből álló épületekkel hirdetik erejüket és hatalmukat. És ezek a települések azok, amiket, ha jót akarsz magadnak, nem nagyon hagysz el.

ADATOK

KIADÓ
Lo-Fi Games
FEJLESZTŐ
Lo-Fi Games
MŰFAJ
szerepjáték
MEGJELENÉS
2011. október

STÍLUSMINTA

Mount & Blade
2008 (TALEWORLDS ENTERTAINMENT)

Kingdoms
2015 (MAX PESKOV)

FÉLŐS MAX

Itt ugyanis nem szimplán névtelen vagy, de szánalmasan, nevetségesen gyenge is: talán még egy rozsdás bökőt sem bírnak el vézna karjaid, vagy ha mégis, akár egy ütéssel eltörhetik a kezed, úgy megvághatnak, hogy pár óra alatt kivérzel, esetleg akkora ütést kapsz a fejedre, hogy eszméletlenül rogysz a földre. És ha azt hiszed, persze, az elején nyilván nehéz a dolgod, de később minden könnyebb lesz, nos, akkor tévedsz.

Például azért, mert itt nincs hagyományos szintlépés: nem vállalsz el teljesen ismeretlen embereknek missziókat, nem játszod a világot megmentő hős szerepét, és nem szerzel masszív mennyiségű tapasztalati pontot azzal sem, ha felcsapsz futárnak, visszajuttatva jogos tulajdonosához az elveszett ereklyét. Itt minden a túlélésről szól, semmi más nem számít – a túlélés pedig egy egyáltalán nem fekete-fehér világban olyan dolgokat követel meg, amiket máshol elítélnél. Ilyen a lopás vagy épp a hullarablás: márpedig, ha akár csak az első éjszakát

Többségben az erő, mondják, és milyen igazuk van, hiszen ebben a fura világban jó társak nélkül semmire sem mész.

LO-FI JÁTÉKOK

A Kenshi mögött álló Lo-Fi Games története legalább annyira kacifántos és hatalmas, mint első játékuk. Az Egyesült Királyságban, Bristolban található stúdió az első hat évében egyfős brigád volt – Chris Hunt nappal biztonsági őrként dolgozott, éjjel pedig játékkészítőként. Értelemszerűen ez az oka annak, miért készül annyira régóta a Kenshi: az első igazi nagy lökést a Greenlight programban, 2013-ban elért siker adta, melyet követően a Lo-Fi Games igazi csapattá változott, így 2014 nyara óta már öten dolgoznak rajta főállásban (többek között Chris húga), de féltucat külsős munkatárs is azon van, hogy 2017-re végre elkészüljön a nagy mű.

Mágia nincs, ahogy futurisztikus elemek sem tarkítják az összképet, helyettük viszont van vadállatias barbárkodás, meg fura lényekkel is találkozhatunk.

is át akarod vészelni, akkor bizony kénytelen leszel rabolni. Vagy egy őrizetlen magtárból, vagy azoktól a hulláktól, amik a Kenshi ordenárén hatalmas világát szegélyezik.

A holttestek tulajdonképpen folyamatosan termelődnek, hiszen a világot banditák járják, akik időről időre lerohanják a településeket, az erődítményeket és falvakat. Ilyenkor a legjobb, ha biztos fedezéket keresel, utólag kipucolod a szerencsétlenül jártak zsebeit, eladod az így szerzett javakat, a megszerzett pénzt pedig ételre, felszerelésre, alapanyagra költöd. Vagy ami fontosabb: társakra.

A stílusi meghatározásban emlegetett csapatalapúság nem szimpla frázis, hanem a túlélés egyik záloga és a játékmenet egyik központi eleme. Kezdetben csak nem túl rátermett, de némi pénzért hajlandóságot mutató zsoldosokkal lehet lepaktálni, akikből idővel, kitartással és persze rengeteg tapasztalattal nem csupán társak, de igazából barátok is válnak – még úgy is, hogy párbeszédre nem alkalmasak, hagyományosnak mondható interakcióba velük nem lehet lépni. De erre nincs is szükség, ez nem erről szól, hanem arról, hogy miként is kovácsolod igazi csapattá azokat, akik melléd szegődnek. Együtt már van esélyetek boldogulni, nem fog egy-két bandita is úgy elnáspángolni, hogy az maradandó sérüléseket okozzon. Ez különösen akkor lesz igaz, amikor gondoskodnod kell róluk: mivel ők is pontosan ugyanolyan karakterek, mint te, nem ritka, hogy szó szerint a hátadon kell cipelned őket vagy egy biztos menedékhez, vagy egy orvoshoz, aki meg tudja őket menteni a haláltól.

RABOK LEGYÜNK...?

Ez az orvos pedig te is lehetsz: a Kenshi szépsége és zsenialitása abban rejlik, hogy narratíva nélküli világában te magad döntöd el, hogyan is boldogulsz. Felcsaphatsz banditának, fejvadásznak, kereskedőnek, doktornak, farmernek, tolvajnak, lázadónak, hadúrnak vagy akár rabszolgakereskedőnek. Senki sem mondja meg, mi nem lehetsz, ahogy abban sem segítenek, hogy céljaidat elérd – mindent magadnak kell megteremtened.

Sok esetben a fenti magára a felszerelésre is igaz, amit ugyan rettentő sok tolvajlással, rablással, kereskedelemmel megszerezhetsz, de persze sokkal jobban jársz, ha mindened magad állítod elő. A fegyver- és páncélkészítés tulajdonképpen olyan, mint bármelyik hasonszőrű játékban, két tényezőt leszámítva. Egy: sokkal, sokkal több alapanyag kell hozzá. Kettő: a kraftolás nem másodpercekig tart, hanem napokig vagy akár egy hétig is (!). Van ugyan időgyorsítás, de az inkább csak egy mankó, sem mint igazi megoldás – bár „megoldásnak" nevezni furcsa, ha itt nem egy problémáról, hanem egy koncepcióról van szó.

Ez a lassúság, megfontoltság és körülményesség magára a bázisépítésre is igaz, ami egyértelműen a fő cél, és így a legnehezebb feladat: a térképen gyakorlatilag bárhol belevághatsz egy saját település felhúzásába, de jobb, ha tudod, ez még valós időben is hetekig fog tartani. Mire kibányászol minden szükséges ércet, összeszedsz minden szükséges alapanyagot, addig minimum százszor le fognak rohanni a portyázó banditák, és csak a szerencsének, jobb esetben pedig társaidnak köszönheted, ha túléled ezt a kihívást.

A Kenshi ugyanis minden szempontból nézve egy vad musztáng, teli zabolázatlan energiával, amely láttán az ember elsőre azt sem tudja, hova tegye a nyerget, és több hétnyi gyakorlás folyamata vezeti el oda, hogy kristálytiszta legyen, mi hol található, minek mi a pontos funkciója, mik a túlélés alapvető fortélyai. Több azonban, mint egy ipari húsdaráló: tizenöt euróért (kb. 4700 forint) az egyik legjobb szerepjáték, és az egyik legnagyobb élmény, amivel valaha találkozhattál.

A KAZAMATÁK SÖTÉT TITKAI

Dark Quest II

[IRTA **POZANDR**]

A Brain Seal Entertainment 2013-ban mutatta be Dark Quest című játékát, ami először mobilplatformokon jelent meg, majd később konzolon és PC-n is debütált. A kis stúdió tagjai örülhettek, hiszen több mint 40 ezer példányban kelt el az alkotásuk, így idén nekiálltak a folytatás elkészítésének.

ADATOK

KIADÓ
Brain Seal Ltd

FEJLESZTŐ
Brain Seal Ltd

MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2016. 11. 07.

STÍLUSMINTA

Dark Quest
2015
(BRIAN SEAL LTD)

Book of Demons
2016 (THING TRUNK)

Az alkotók 2016 márciusában a Kickstarteren szerették volna összeszedni a fejlesztéshez szükséges pénzt, a minimum 24 ezer fontot. Nagyratörő terveik voltak, 100 ezer fontig állapították meg strech goalokat, de az eredmény csúfos bukás lett. A kért összegnek még a 10 százaléka sem jött össze, a projektet pedig összesen 161 ember támogatta. A Brain Steal csapatának tagjai maguk is elismerték, hogy a marketingben több hibát vétettek, azonban a kudarc nem szegte a fejlesztők kedvét, így a Greenlight jóvoltából november elején megjelent a program, aminek inspirációjaként a Hero Quest táblajáték szolgált.

HŐSÖK GYÜLEKEZETE

Mi a Hero Quest? Egy 1989-ben megszületett szerep-táblajáték, ami az évek alatt hatalmas rajongótáborra tett szert, és jó néhány kiegészítőt kapott. Négy hősnek: a barbárnak, a törpnek, az elfnek és a varázslónak kazamatákban kellett mindenféle rondasággal megküzdeniük, hogy a végén szembenézzenek a gonosz varázslóval. Ezt kínálja a Dark Quest 2 is, ami kifejezetten szép formában, néhány jó és néhány nagyon idegesítő megoldással jelent meg a korai hozzáférés jóvoltából. A Brain Seal alkotása egy dologban erősen hasonlít a múlt hónapban bemutatott Book of Demons című játékhoz. A hősök itt is egy faluból indulnak el a közeli kastélyba. Ezt a falut azonban sokkal többen lakják: van itt vén, kovács, sírásó, örömlány, alkimista és így tovább, mindegyiknek megvan a saját szerepe.

Az első változás, ami azonnal szemet szúr, hogy az első epizódhoz viszonyítva a grafikai megvalósítás hatalmasat lépett előre.

A felső-alsó nézet a múlté, a játék elején feltűnő gonosz varázsló és szolgái aranyosan esetlen formában a '90-es évek elejének programjait idézik meg, a zene már az első pillanatban is fülbemászó, az őszi falu a leveleket hullató fáival kifejezetten kellemes benyomást kelt, és a kazamaták is remekül festenek. El lehet hinni, hogy ez egy ősi és veszélyes hely, a falakat pókhálók borítják, a padlón holttestek hevernek, a gonosz varázsló pedig mindent megtesz azért, hogy a hősök küldetése eredménytelen legyen. És bizony, sokszor lehet azt érezni, hogy a Dark Quest 2-ben Fortuna nem mindig a játékos oldalán áll. Ezt a játékmeneti elemeknek is köszönhető érzést pedig tovább erősítik azok a grafikai, elmeséléi megoldások, amiket fentebb már említettem. Ez a program egy körökre osztott RPG, így a harcok menetét senkinek sem kell bemutatnom, azt azonban igen, hogy mik azok a játékelemek, játéktervezői döntések, amik az élményt valamelyest lerontják. A hősöknek sokféle ellenféllel kell szembenézniük, ezeknek egyelőre két nagyobb típusa van: goblinok és orkok. Az említett opponensek gyakran

A fejlesztők csúszásban vannak, még az egyensúly sem az igazi, de reméljük, idővel jó kis nosztalgikus élménnyé válik a játék.

Nnna, öreg, akkor én most átdoblak a lyuk felett, te meg majd varázslattal átemelsz... Mi? Hogy nincs biztosításod? Akkor egyedül megyek.

Egyszerű, de a szemnek alapvetően kellemes, sőt bájos látvánnyal próbálkoznak a Dark Quest 2 készítői, ami egyből megragadja a klasszikusok kedvelőit.

sokkal nagyobb számban vannak jelen az egyes szobákban, így nagyon fontos a megfelelő lépések kigondolása, az, hogy melyik ellenfelet kell megtámadni. Bár mindegyik karakternek vannak egyedi, fejleszthető képességei, ezek korlátozva vannak.

Egy küldetésben a barbár, a varázsló, a törp és a rendelkezésre álló többi kaszt (például a szerzetes) is csak egyszer használhatja a képességeit. A barbár egyszer dobhatja el kardját, a varázsló egyszer idézheti meg önnön magát (aki szintén képes mozogni és támadni), és így tovább. Miféle barbár és varázsló az ilyen? Ez pedig nagy probléma, mert egyébként a hősök kifejezetten ötletes képességeket kaptak, amiket három szinten át lehet fejleszteni. Így a varázsló képes tűzvihart és tornádót támasztani, a barbár nagyobb erővel tud támadni, a törp pedig meg tudja állítani az ellenfelek összes támadását 2/4/6 kör erejéig. Ezek az animációk remekül néznek ki, a varázslatok szépek, azt pedig külön öröm látni, hogyan oldották meg a fejlesztők a karakterek halálának bemutatását.

A képességeket mágikus italokkal lehet fejleszteni. A karaktereknek eltérő számú képességeik/tulajdonságaik vannak (a varázslónak hét, a barbárnak öt), és bizony igen jól meg kell gondolni, hogy milyen erőket kapjanak. Utóbbi tulajdonságok korlátlanul használhatók, bár ezek inkább passzív erők. Hogy ez mit jelent? A törp például képes érzékelni az egyes szobákban elrejtett csapdákat, ami igen hasznos, mert így, kellő odafigyeléssel a többiek nem sétálnak beléjük. A mágikus italok a kazamatákban elszórva találhatók, és bizony nem lehet velük visszatérni a faluba, mert ekkor minden tárgy elveszik, csakúgy, mint a talált arany fele. Utóbbit egyébként viszonylag bőkezűen osztogatja a program (különösen a rejtett szobákban van sok), de ennek megvan az ára. A sírásó az arany harmadát kéri el a halottak feltámasztásáért, a fogadóban való pihenés, ami az egészségpontokat adja vissza, szintén pénzbe kerül koponyánként, csakúgy, mint a bordélyban való szórakozás és a bájital vásárlása. És itt jön a játék egyik – véleményem szerinti – legnagyobb hibája: az, hogy a megölt ellenfelek állandóan feltámadnak. Lehet újra és újra és újra elkezdeni egy szintet, mert itt még az ellenfél halála sem biztos.

Hiába visz be neki egy (látszólag) végzetes támadást bármelyik karakter, az ráz egyet magán, és folytatja a dolgát, mintha mi sem történt volna. Előfordult olyan, hogy egy goblin egy késszúrással leterítette a törpöt, míg az körönként tudott egyet, kettőt, nagy ritkán hármat sebezni. Bájitalokat minden karakternek lehet vásárolni, de itt is megvan az esély arra, hogy egyik-másik nem fejti ki a hatását, mert az egyszerűen hamis… A Dark Quest 2 a bátorság, az őrület és kitartás játéka, de ha az utóbbi esetleg elfogyna, akkor ott van a kooperatív multiplayer mód, így meg lehet hívni egy barátot, ismerőst a saját játékba, hogy segítsen.

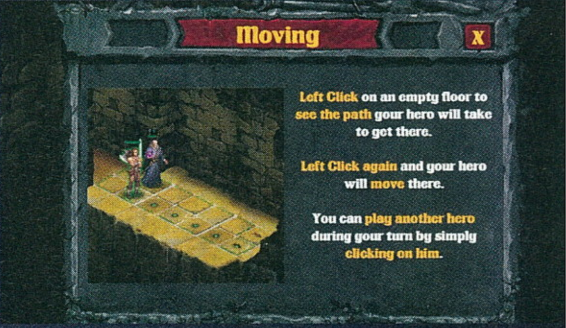
Építs kazamatát!

A Dark Quest 2 rendelkezik egy beépített pályaszerkesztővel, aminek segítségével szabadon lehet alkotni saját kazamatát. Használata nagyon egyszerű, minden elem rendelkezésre áll, hogy a leendő térkép minél félelmetesebb legyen. Az elemeket a „húzd és ejtsd" módszerrel lehet elhelyezni, illetve meg kell határozni azt is, hogy hol legyen a kaland kezdőpontja. A szobákat nyilakkal lehet összekötni, be lehet állítani, hogy hányat kelljen megnézni / felfedezni ahhoz, hogy a küldetés sikeres legyen. Az elkészült műveket a Steam Workshopba lehet feltölteni, és ezeket a térképeket a „Scenarios" módban lehet kipróbálni.

HAMIS A BABA

Bár a Dark Quest 2-höz hetente érkeznek a nagyobb frissítések, a játék a fentebb említett dolgok miatt nem mindig élvezetes, pedig potenciál bizony bőven van benne. A szinteken az a hősök célja, hogy legyőzzék az ellenfeleket, megtalálják a kijáratot, és végezzenek a sötét varázslóval. A cikk írásakor a 30 küldetésből 13 állt rendelkezésre, a többi térkép fejlesztés alatt volt. A Dark Quest 2-ért a Brain Seal 15 eurót kér (kb. 4700 forint), de ezt jelenleg nem éri meg, figyelembe véve a tartalom/játékélmény összességét. Az eredeti tervek szerint 2017 elejére készült volna el a program, de a késés akkoriban tűnik, hogy kétséges, tudják-e majd tartani a premierdátumot. Többek között még a véletlenszerűen generált kazamaták ígérete sem valósult meg, az egyensúllyal is komoly gondok vannak, így enyhén mazochistának kell lenni, hogy a programban valaki konstans élvezetet találjon. Ráadásul további apróságok rontják az összképet: elgépeléseket, nyelvtani hibákat és hasonlóan zavaró dolgokat lehet felfedezni, ha nagyon figyelmesen olvassuk végig a szöveget.

A Dark Quest 2 nyúzása közben sokszor éreztem azt, hogy a szerencse az ellenfél oldalán van, és bár engem egy játék sem szokott feldühíteni, ennek most alkalomadtán azért sikerült.



Löttyök és mágikus italok egy alkimistánál? Aranyat várnánk, de csak mi fizethetünk azzal, mondjuk így már értelmet nyer az „aranycsináló" kifejezés.

ŐSEMBERKÉPZŐ

State of Extinction

[IRTA BATE] **Mindig sejtettem, hogy ősembernek lenni nem lehetett akkora móka, de annyira sosem merültem el a témában, hogy ezt bizton állíthassam. A State of Extinction ugyan nem hiteles krónikája az emberiség hajnalának, de arról biztosíthatok mindenkit, hogy a kipróbálását követően senki nem vágyik majd vissza a kőkorba.**

A State of Extinction az amerikai bázisú Stone Pixel Games alkotása, és a fejlesztők hitvallása szerint egy olyan programmal szerettek volna előállni, ami egy kicsit más megközelítésű, mint a legtöbb szerepjáték. Bár nem túl elegáns dolog már a cikkünk elején lelőni a nagy csavart, de muszáj leszögeznem, hogy a csapat egyelőre nem aratott maradéktalan sikert. Habár az kétségtelen, hogy a környezet megválasztása meglehetősen egyedi, hiszen emlékeim szerint a Far Cry Primal az egyetlen olyan, komolyabbnak mondható játék az elmúlt évekből, amiben egy ősembert kellett irányítani, de ez az alapötlet bizony édeskevés ahhoz, hogy bárkit a produkció beszerzésére ösztönözzek.

KŐKORSZAKI SZAKI

Early Access-típusú játékról lévén szó, az általam tesztelt változat (v1.166) még közel sem volt végleges, ugyanakkor a State of Extinction steames adatlapján az szerepel, hogy a program jelentős része már le van fejlesztve. Műfaját tekintve egy szerepjátékról beszélünk, legalábbis a fejlesztők így hivatkoznak rá, a megvalósítás pedig a klasszikus, madártávlatos külső nézet, ahol a bal egérgomb rendszeres nyüstölésével tudjuk mozgásra és interakcióra bírni hősünket. A New Game menüpontra kattintva a játék felajánlja, hogy válasszunk a három lehetséges „irányvonal" közül (Instinct, Intuition, Intelligence), amelyek meghatározzák, hogy melyik törzs (Lone Wolf, Shadow Wolf, Spirit Wolf) tagjaként kezdjük a kalandunkat, de ezek közül egyelőre csak az Instinct érhető el, szóval sok lehetőségünk valójában nincsen, a magányos farkasok ösvényén kell elindulnunk.

A három lehetőség (ami lényegében a kasztunkat határozza meg) amúgy a játék során szerezhető képességek felhozatalát befolyásolná, azaz az eltérő törzsek fiai más és más speckókat tudnak elsajátítani, de a szintlépésekkel bezsákolt okosságok az alap játékmenetre nincsenek komolyabb hatással. Bár a State of Extinction küldetése az, hogy újat mutasson a jelenleg elérhető játékokhoz képest, sajnos ebben rendre elbukik, már a kezdet kezdetén is, hiszen indulásként egy ezerszer látott klisén kell keresztülverekednünk magunkat: hősünk a törzs egyik olyan fiatal tagja, akinek hamarosan át kell esnie a férfivá válást jelentő első nagy megmérettetésen.

ADATOK

KIADÓ
Stone Pixel Games

FEJLESZTŐ
Stone Pixel Games

MŰFAJ
akció/kaland

MEGJELENÉS
2016. 11. 30.

STÍLUSMINTA

Far Cry Primal
2016 (UBISOFT)

Before
(FACEPUNCH STUDIOS)

Mielőtt a Lone Wolf öregjei elé járulnánk, természetesen meg kell ismerkednünk a túl sok meglepetést nem tartogató alapokkal. Kezdésnek megtanulunk vadászni és gyűjtögetni, hiszen a felszerelésünket (fegyverek, ruházat) magunknak kell előállítani, méghozzá a számos felfedezhető tábortűz egyike mellett, ráadásul ezek a pontok nemcsak kraftolásra, de gyorsutazásra is szolgálnak. A harc pofonegyszerű, a bal gombbal kell kattintgatni, a sikeres küzdelmek és megoldott feladatok után intellektus pontokat kapunk (ez a helyi XP), az ebből fakadó szintlépéseket követően pedig szép fokozatosan elérhetővé válnak a speciális képességek (gyógyítás, állatok

Hiába egyszer kék, egyszer meg zöld a környezet, ha egyszer a kőkorszak megidézése már a hangulat és a stílus terén elvérzik.

Hozz gombát, vadássz szarvasra, tákolj össze egy kunyhót... ha ilyenek a főbb küldetések, minek is végeztük el az ősember doktorit, mikor az ösvényseprőknek sincs rosszabb dolguk.

megbabonázása stb.), amelyek a képernyő alján található slotokba pakolhatók, majd ezután gyorsgombokkal aktiválhatók.

Ősemberünknek van életerőcsíkja és ereje, továbbá egy éhség-mutatója – utóbbi különösen fontos, ugyanis a különleges képességeink ebből táplálkoznak. Éppen ezért muszáj folyton étkezni (bogyókat és húst), különben nem lesz lehetőségünk „varázsolni", ráadásul üres gyomorral a sebességünk is agyzsibbasztóan lassúra esik vissza, ami a ránk vadászó állatok miatt ráadásul egyenlő a biztos halállal.

RÉGEN IS MINDEN UGYANOLYAN VOLT

Az alapokat egy oktatómód keretén belül sajátítjuk el, méghozzá egy jóravaló törzstagnak hála, és amikor Samir úgy látja, hogy készen állunk, akkor megnyílik a térkép egy nagyobb szelete, és indulhatunk a törzsünk barlangjába, hogy jelentkezzünk a próbatételre. Sajnos az öregek nem kapkodós típusok, úgyhogy a felnőtté válás gyors lezavarása helyett inkább elhessegetnek: először sertepertéljünk kicsit a törzstagok között, majd szólnak, ha indulhat a móka.

Ezen a ponton jön minden „szerepjáték" halála, az NPC-k abajgatása a különböző küldetésekért, amelyek a State of Extinctionben (is) abból állnak, hogy „levest főzök, gyűjts nekem hozzávalókat", illetve „tüzet kell csiholnom, kellene kő és fa", de akadt rendkívül kreatív „le akarom nyűgözni az asszonyt, szerezd meg a misztikus farkas szőrét" típus is. A szerepjáték szót pedig azért tettem idézőjelbe egy picit fentebb, mert attól még semmi nem lett RPG, hogy van benne karakterlap és gyűlik az XP. Választási lehetőség egy szál se, a küldetéseket lényegében lineárisan kapjuk egymás után, és a feladat szinte minden esetben az, hogy szaladgáljuk körbe a térképet a különböző hozzávalókért, amikből mit ad isten, mindig pont annyi van a pályán, amennyi éppen szükséges. Szóval az idő nagy részét az teszi ki, hogy bejárunk minden zugot, mire a hatodik gránitot is megtaláljuk a tűzrakáshoz...

Közben persze muszáj harcolni, hiszen a vadonban akadnak medvék, farkasok és hihetetlenül agresszív szarvasok, és egy idő után a játék nem áll másból, mint unalmas nyargalászásból, amit néha megszakít egy-egy állat, amit muszáj lekaszabolni, hogy felvehessük a közelében lévő cuccokat. Konkrétan órákat töltöttem ezzel, mire oda jutottam, hogy akkor van ez a törzsi kihívás, amit meg kellene oldani...

VIDEOJÁTÉKOS SZAKKÖR

A State of Extinction egyetlen eredeti ötlete az ősemberes környezet, minden más a legolcsóbb „így készíts akció-kalandjátékot" kezdőcsomagból lett kivéve, ráadásul a kivitelezés is meglehetősen amatőr, ami megint csak nem javít az élvezeti értéken.

Az Early Access játékok sosem a grafikájukkal fognak lenyűgözni, így emiatt nem is derpegek, de egy 15 eurós programtól (ami közel 4700 forint) azért csak elvárnám, hogyha a ronda menü sarkában ráklikkelek az X-re, akkor zárja be az adott ablakot, vagy ugyanezen mozdulatot követően a hősöm vegye fel a pályán elszórt cuccokat. Sajnos a program már az ilyen apróságok esetében is kihívásokkal küzd, és ami elsőre nem tűnik nagy számnak, az kifejezetten frusztráló tud lenni, mikor a negyedik halált követően végre sikerül lenyomni a misztikus farkast, de nem tudod felvenni a földről a küldetéshez szükséges szőrét, mert a játék valamiért nem érzékeli, hogy kattintgatsz.

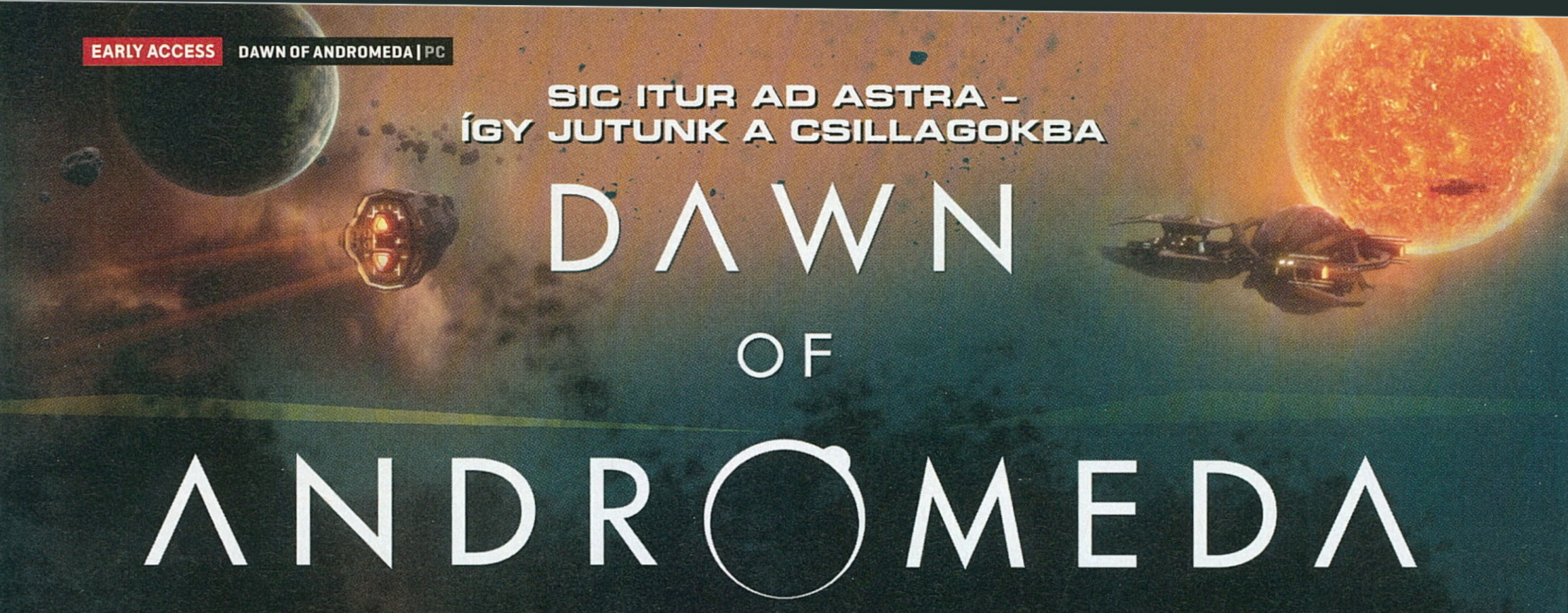
És az ilyen bosszantó dolgokat egész sokáig lehetne sorolni: muszáj enni, de a bogyók nem termelődnek újra, sokszor nem tudod begyűjteni az állatokból kieső húst, ha viszont mégis, akkor nem tudod megállapítani, hogy romlott-e. Ez csak akkor derül ki, ha lenyeled, és ha nincs szerencséd, akkor épp annyi életerőd maradt, hogy szépen belehalsz a rosszul választott csemegébe. A kicentizett alapanyagok miatt már morogtam, de az is „mókás", mikor a helyi lányka meghódításához állatprémet kell gyűjteni, de a levadászandó egyedek sokadszorra sem dobják azokat a cuccokat, amikre szükséged lenne...

Az ötlet jó, hogy az őskor izgalmait éljük át újra, de ahogyan a tavalyi Far Cry sem lett úttörő, úgy ez a próbálkozás sem az igazi.

KŐBŐL KIFARAGVA

Isten látja lelkemet, én tényleg próbáltam szeretni a Stone Pixel Games munkáját, de egy idő után megtörtem a végtelenül primitív küldetések és a sokszor frusztrálóan amatőr hibák súlya alatt. Persze nem lenne ezzel baj, ha lelkes amatőrök tennék elénk, hogy próbálják ki, és osszátok meg velünk a véleményeteket/tapasztalataitokat, de az a helyzet, hogy ezért a produktumért jelenleg elég sok pénzt kérnek a Steamen. Egyrészt túl sokat, másrészt a programmal töltött órák után egyáltalán nem látom annak a jelét, hogy az összkép minősége jelentősen javulni fog az idő múlásával. A technikai problémákat ugyan lehet kezelni, a grafikán lehet csiszolgatni, de a küldetések ötlettelenségén, a monoton játékmeneten és a hangulat teljes hiányán csak az segítene, ha a fejlesztők az alapoktól kezdenék újra az egészet. Az pedig nyilvánvaló, hogy erre nincs sok esély...

SIC ITUR AD ASTRA – ÍGY JUTUNK A CSILLAGOKBA



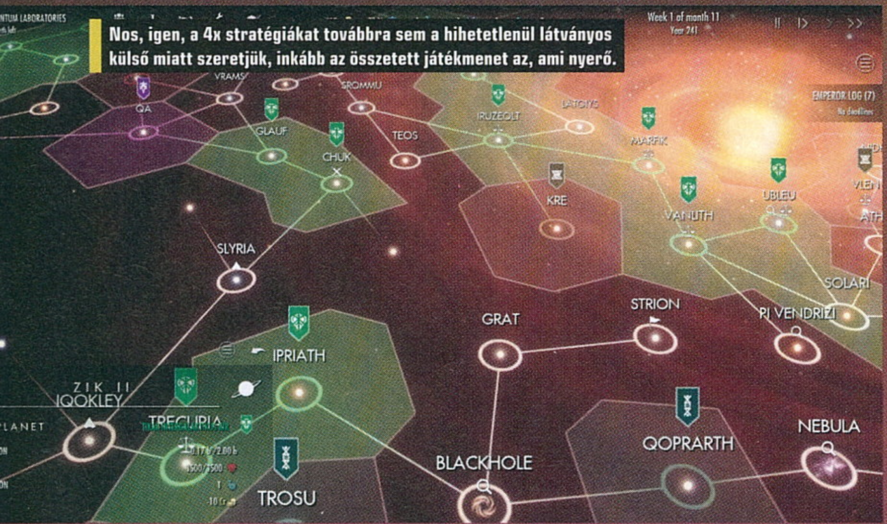
DAWN OF ANDROMEDA

[IRTA TIKA] Csillagok között szárnyaló lelkeknek gátja vajon mi lehet? Nos, többnyire a sugárfegyverek tűzereje, de ha a 4x műfaj galaktikus mellékágát nézem, akkor a saját polgárok nyűgje és az idegen fajok csattogó állkapcsa egyaránt ott van a top10-ben, erről regél most a Dawn of Andromeda is.

Tavaly nagyszerű évet zárt a sci-fi műfaj. Volt egy kiváló Endless Space 2 (igaz még csak az Early Access kiszerelésben), és egy szintén remek Master of Orion remake, így aztán mindenki megkapta az alkalmat, hogy rendesen odacsapjon az összes szerves létformának (és persze a szervetleneknek is), ami a körökre osztott birodalomépítés közben az orra elé került. Igen ám, de a Dawn of Andromeda (továbbiakban DoA) mindezt valós időben csinálja, és hogy ezt most miképp, és hogyan hozta össze egy portugál indie csapat, na, az mindjárt kiderül.

Általában a műfaj tudatosan azt a képet alakítja ki a fajok kiválasztásánál, hogy jobb, ha soha nem hagyjuk el ezt a Naprendszert, mert a világ tele van klingonarcú gyilkosokkal és pusztító gépemberekkel. Erre az Andromeda válasza csupán annyi, hogy a legnagyobb rémpofák (Ulkar) lábjegyzetéhez beírta, íme, a költészet és a művészet lelkes pártfogói. A nyolc alapértelmezett faj között nincs egyetlen borg-hasonmás vagy pszichopata. És harcos? Az igen, sőt militaristák is, mint az Aethis konglomerátum vagy a Terra Uniója (emberek), de ez csupán az egyetlen jellemvonásuk a kötelező öt közül. Ettől még persze lesz itt háború, csak vedd észre, hogy a kezdéskor senki nem rohan átharapni a másik torkát, mert a harc errefelé a szükséges rossz. Ez annyira így van, hogy jogalap kell minden háborúhoz (casus belli), különben megbélyegzik az agresszort, és onnantól a diplomáciai kapcsolatokban a légkör hidegebb lesz, mint a Plútó felszíne. A többi persze már a sablon, tehát egy véletlenszerűen generált galaxis benépesítésénél a sok élien még csak-csak válogat a planéták közül, kinek a sivatagos, kinek a gázbolygó jön be, de aztán a kicsi energiagombócra hajazó nép ugyanúgy veteményez, ugyanazokat a dolgokat fejleszti, mint a többi, mert... csak.

Ezt nem panaszként mondom, csupán jelzem, hogy itt egy kitaposott út van, amin térdig kopott a lábunk, és a DoA korai hozzáférés címen kiadott verziójában sincs meglepő kanyar. A galaxis például pont olyan, mint a Master of Orioné: egy gráf, amely a naprendszereket vonalakkal köti össze, a vonalak pedig féregjáratokat, átjárókat jelképeznek. A kolonizálható planétákon kívül lesz még néhány ismerős elem, a kalózfrakciók és a nagyra nőtt űrszörnyek szintén orionos örökségnek számítanak, míg azok az apró idegen települések, amelyek még nem jutottak túl saját rendszereik határán, az Endless univerzumának minor frakcióival mutatnak egyezést. Egyébként ezek az apró törzsek gyámság alá helyezhetők a diplomáciához használt matéria, az influence segítségével, sőt asszimilálhatók is.



Nos, igen, a 4x stratégiákat továbbra sem a hihetetlenül látványos külső miatt szeretjük, inkább az összetett játékmenet az, ami nyerő.

ADATOK

KIADÓ
Iceberg Interactive

FEJLESZTŐ
Grey Wolf Entertainment

MŰFAJ
4x stratégia

MEGJELENÉS
2016. 12. 01.

STÍLUSMINTA

Master of Orion
2016
(WARGAMING LABS)

Endless Space 2
2016
(SEGA)

BE THE EMPEROR!

Jelenleg az Érák menüpont, ahol a forgatókönyvezett tartalom kap majd helyet, még inaktív, de jó tudni, hogy lesznek előre generált helyzetek az ideálistól eltérő erőegyensúllyal, amelyben arra keressük a választ, hogy egy az űrutazást épp felfedező népcsoport hogyan tudja megvetni a lábát a nagyok között. A fő attrakció azonban már kész, és a sandbox vonal első értelmes húzása a Tanács megjelenése. Ugyanis

minden szkenárió úgy indul, hogy egy készletből öt karaktert kell jelölnünk az uralkodót segítő testületbe, s ezek mindegyike a birodalmat erősítő vagy éppen gyengítő tulajdonságok mellett rendelkezik egy előre lekódolt politikai beállítottsággal. A diktatórikus hajlamúak így aztán nem örülnek, ha liberális törvényeket ikszelget be a főnök, és időről időre a körmükre kell néznünk, mert mindenféle magánakciókba kezdenek, ami gyengíti a központi hatalmat.

MASTER OF ORION LIGHT VERSION?

A Dawn of Andromeda a műfaj legegyszerűbb elemeiből építkezik. Felfedezőhajókat küldünk automata üzemmódban a galaxis feltérképezésére, aztán a kolonizáló hajó is elindulhat, mihelyst megjelenik az első, erre alkalmas bolygó a csillagtérképen. És ha bármilyen anomáliát észlelnek a felderítőink, akkor arra ott van a kutatóhajó. Az újonnan felfedezett népeknek pedig az első barátságos üdvözlés után rögtön be is inthetünk a komplex diplomáciai felületen, és máris izzítható a hadihajók hajtóműve. A valós idejű játékmenet sem forgatja fel a világot, körök helyett hetekben számoljuk az időt, és bármikor megállítható, felgyorsítható az óra, épp úgy, mint a Paradox stratégiai játékaiban. A bolygók kormányzása mondanám, hogy érdekesen alakult, de ez nem igaz.

Ezúttal is vár a végtelen űr, aminek a mesterévé válhatsz, igaz, a műfaj tavaly kiadott darabjaihoz képest az Andromeda egyelőre keveset nyújt.

A planétákon hat infrastruktúrát fejleszthetünk, úgymint lakóházak, élelmiszer, szórakoztatás, termelés, tudomány vagy védelem, és ezek bármelyikére tehetünk az 5 beruházási zsetonból, egyszerre akár kettőt-hármat, annyival is gyorsul az adott ágazat fejlődése. Amikor pedig jön egy új találmány, például a nano-farm, akkor az élelemtermelés maximálisan elérhető szintje ugrik egyet, vagy a kvantumlaboroknál a tudományé. Létezik egy optimális sorrend, attól eltérni nem érdemes, egyedi épületek nincsenek, és ez így megint egy unalmas klikkelő-maraton, ahol időnként minden bolygóra ránézünk, és frissítjük az invesztmentet.

A kormányzók kinevezése segít valamelyest a helyzeten, igaz, ezekből meg kevés van. Egyes planétákon, ahogy minden 4x-ben, itt is előfordulnak stratégiai nyersanyagok, amelyek segítségével gyorsabban utazhatunk, meglódulnak bizonyos beruházások, ám ezek beépítése még nem igazán történt meg, vagy csak én nem vettem észre. A financiális részben sem érheti komoly meglepetés az embert, de talán a legfurcsább, hogy a hajógyártás itt tényleg nem követel semmiféle ipari hátteret, egy frissen kolonizált bolygó is pikk-pakk összeszereli a legnagyobb hadihajót, ha az alapárat ki tudod fizetni. Furcsa, de szerencsére a korai hozzáférés egyik mottója, hogy még semmi nem végleges…

FÉLKÉSZEN TÁLALVA

A tálalás amúgy eddig nem rossz, például egy nagy spirálisan örvénylő gázhalmaz kavarog a galaxis hátterében, ami az idő felgyorsításakor szépen kiadja a rohanó tempót, a bolygók is mutatósak,

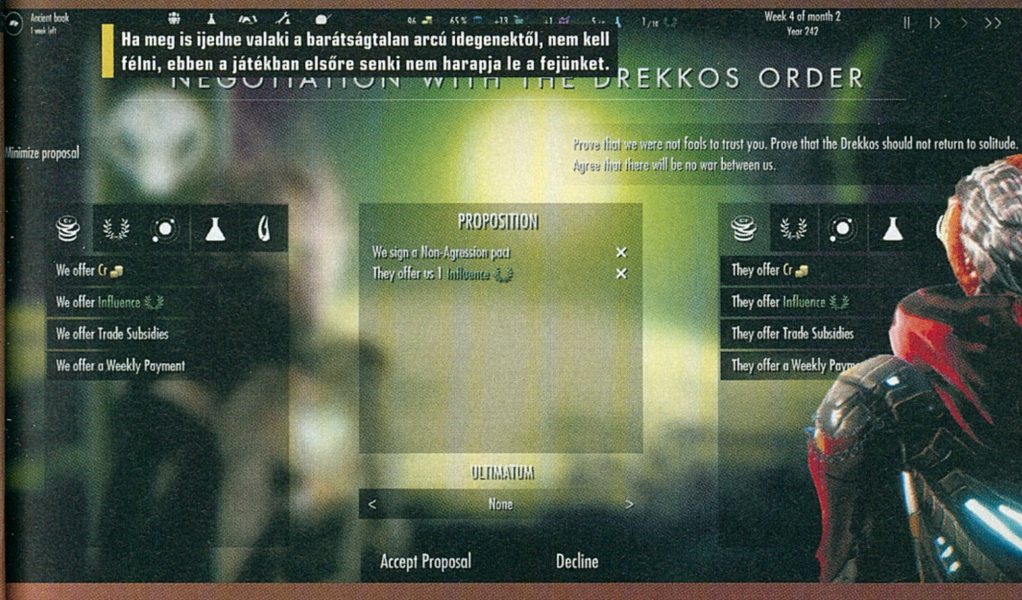
és a gépigény sem szárnyal az egekben. Az űrhajók azonban nem igazán érdekesek, még a külön, a csatákhoz dedikált zoommal sasolva is maximum az jut eszünkbe, hogy a három alapmodell (kis, közepes, nagy) is sok ide. Na, bumm, tervezel újat. De még mindig nem értem, hogy a vadász- és rombolóméret miért kell, ha a síkban csatázó járműveknél két fontos tényező van: a páncél és a tűzerő, ott meg a csatahajók ár/értékben magasan visznek mindent. Kitérőmanőver nincs, tehát a sebesség két lőtávolban felálló flottánál annyit ér, mint tornádóban a hólapát.

A taktika pedig talán majd a fegyverfajtákkal virágzik ki, noha eddig a rakéták mindent ütöttek. Persze lehet, hogy már készül az elhárító modul, és valahogy sikerül összekombinálni a beam-blaster-missile szentháromságot a hajóméretekkel. A tervezőasztal rész mindenesetre megérdemelné, mert roppant kezes jószág.

GALAKTIKUS LESZ?

Nehéz babérokra tör, aki ebben a műfajban szeretne maradandót alkotni, és bizony olyan ellenfelekkel szemben, mint a Galactic Civilizations 3, vagy az új Master of Orion a portugál alkotás egyelőre kispályásnak tűnik. Van az a szint, ahol a túlzott egyszerűség már nem erény – például itt egy bolygót elég addig lőni, amíg a Defence értéke nulla nem lesz, az ugrópontoknál sem tudunk barkácsolni (se térkapu, se állomás), és a bolygómenedzsment is (még) gyenge.

A Dawn of Andromedát ettől még ne írjuk le, mert a varázsszó az Early Access. Ugyanakkor remélem, hogy az olyan apró, véletlenszerű eseményekből, mint egy ütközőpályán közelítő kisbolygó problémája, vagy a tanácstagok diplomáciai kavarása, jóval többet is kapunk. És ha lehetne még egy kérésem, akkor tegyenek több információt a főképernyőre! De legalább a planéták nevét, mert az jól esne.



Ha meg is ijedne valaki a barátságtalan arcú idegenektől, nem kell félni, ebben a játékban elsőre senki nem harapja le a fejünket.

AGYMENŐ

COGMIND

[ÍRTA WILSON]

AZ ÖNTUDATRA ÉBREDŐ ROBOTOK TÖRTÉNETE EGYIDŐS A SCI-FI MŰFAJJAL, A VIDEOJÁTÉKOKÉ PEDIG A ROGUELIKE-OKKAL: A PÁROSÍTÁS TEHÁT TÖKÉLETESNEK TŰNIK, A COGMIND PEDIG LE IS CSAPJA A MAGAS LABDÁT, REMÉLHETŐLEG HAMAROSAN, HISZEN MEGLEHETŐSEN RÉGÓTA KÉSZÜL MÁR.

Hogy egy új, sikeres roguelike RPG feltűnésekor miért kötelező mindig bemutatni azt, hogy pontosan mi a franc is az a roguelike, az elsősorban nem is a műfaj szegénységi bizonyítványa, hanem azé a tényé, miszerint a közönség nagyobb része tudatosan és akaratlanul is inkább a látványvilágot helyezi előtérbe a már ránézésre is komplex játékmenet helyett, a könnyebben, gyorsabban megtanulható élmények közelében húzva meg a határt. Nem csoda, hát, hogy ez a videojátékokkal egyidős műfaj a játékipar bármelyik másik szegmenséhez képest szinte csak minimálisan fejlődött. Egy veterán játékos vagy egy időutazó is könnyedén boldogulna az alá tartozó címekkel, mutassanak a naptárak 1977-et vagy épp 2017-et. A roguelike örök, a roguelike halhatatlan, és ha a Cogmindot nézzük, akkor még a lehetetlenre is képes – vagyis mégis meg tud újulni.

HA ÚGY GONDOLOD, HOGY A MAI SZEREPJÁTÉKOK TÖBBSÉGE MÁR NEM AZ IGAZI, AKKOR MOST FELKÖTHETED A GAGYÁT!

ROBOTVILÁG

Na jó, ez talán barokkos túlzás volt, hiszen nincs itt semmi igazán formabontó, vagy olyan, korábban sosem látott ötlet, ami akkorát lendítene előre a stílus evolúcióján, mint mondjuk a 3D-s technológia bevezetése. Sőt tulajdonképpen meglepően ortodox egy játékról van szó, amely kifogástalanul hozza azt, amit az ágazat ismerői jogosan elvárnak. Azaz adott egy alapjáraton ASCII karakterekből – vagyis betűkből, számokból – álló, véletlenszerűen generált, minden elhalálozáskor, új próbálkozásból a semmiből felépülő környezet, egy központi cél – a fejlődés –, és ezen keretek között tulajdonképpen a teljes szabadság.

Ez már azért is nagy szó, mert a Cogmind főhőse egy robot. Egész pontosan egy darabka robot, ami az ellenfelektől zsákmányolt vagy épp a földön heverő darabkákkal gondoskodik arról, hogy ne csak nagyobb, de egyúttal erősebb, rátermettebb is legyen ebben a futurisztikus világban, ahol az emberiség szőrén-szálán eltűnt, és csak mechanikus gyermekeik róják a világot. Vagy ez mégsem teljesen igaz...?

A Cogmindban ugyanis megvan az, amely szinte egyetlen más roguelikeban sem: a történet. Sztorija nem hagyományos értelemben vett, lineáris élmény, sokkal inkább aprócska darabokból álló életképek gyűjteménye. Az egyes részeket terminálokból, naplóbejegyzésekből lehet kiszedni, és ezek magyarázzák el, mik voltak ezen galaxis legfontosabb eseményei, szereplői, mi történt az emberiséggel. Sőt alkalmanként még NPC-kbe is bele lehet futni, akik örömmel osztják meg tudásukat, avagy azt, milyen események történtek a múltban.

ADATOK

KIADÓ
Grid Sage Games

FEJLESZTŐ
Grid Sage Games

MŰFAJ
roguelike

MEGJELENÉS
2015. 05. 18.

STÍLUSMINTA

SANCTUARYRPG: BLACK EDITION
2015 (BLACK SHELL MEDIA)

ASCII Attack
2016 (DAISY MAZE GAMES)

Tulajdonképpen már ezen fejlesztés is egy olyan dolog, amely a roguelike-rajongók felénél kiveri a biztosítékot, de a Cogmind még ezen a határon is túlmegy, és oda merészkedik, ahová már tényleg szinte senki: az egér és a drag & drop világába. Hiszen egy igazi roguelike mindig is kizárólag a billentyűzetet használta, mindent igazi menürengeteg mögé rejtve, itt azonban erről szó sincs. Nem túlzás azt állítani, hogy a Cogmind műfajának talán legkönnyebben emészthető darabja – sokkal gyorsabban bele lehet rázódni, mint bármelyik rokonába, kezelőfelülete a maga módján letisztult, már pár perc próbálkozás után ki lehet sakkozni, melyik felület milyen funkcióért felel, és hogy igazából mit is kell csinálni.

A SZILÍCIUM VIADALA

Röviden: túlélni. Hosszabban: az evolúciós lépcsőfokokat megmászni

COMPÓT

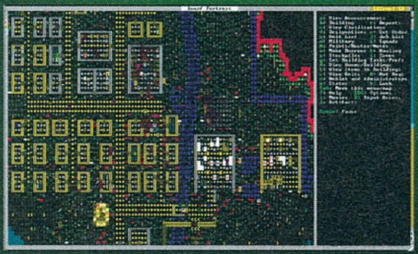
Nem a Cogmind az első, és egész biztos nem az utolsó olyan játék, amely eredetileg pályázati műként született meg. 2012-ben, a roguelike műfajt éltető 7DRL kihívásra készült el, és fogadtatása annyira pozitív volt, hogy alkotója végül továbbgondolta a prototípust. Az ingyenes elód mind a mai napig elérhető (http://cogmindrl.blogspot.hu/p/files.html), remek ízelítőül szolgálva.

Kicsit úgy érezzük magunkat, mint Cypher a Mátrixban: már nem is látjuk a kódot, csak szőkéket, vöröseket...

A MŰFAJ NAGYJAI

DWARF FORTRESS

Minden idők legjobb roguelike játéka, amely mind a mai napig készül – és teljesen ingyenes. Egy törpök lakta települést kell menedzselned egy olyan fantasy világban, ahol szó szerint bármi megtörténhet, és ahol szó szerint legendák íródnak. Komplex, nehéz megtanulni, de nincs még egy ilyen játék a Földön.



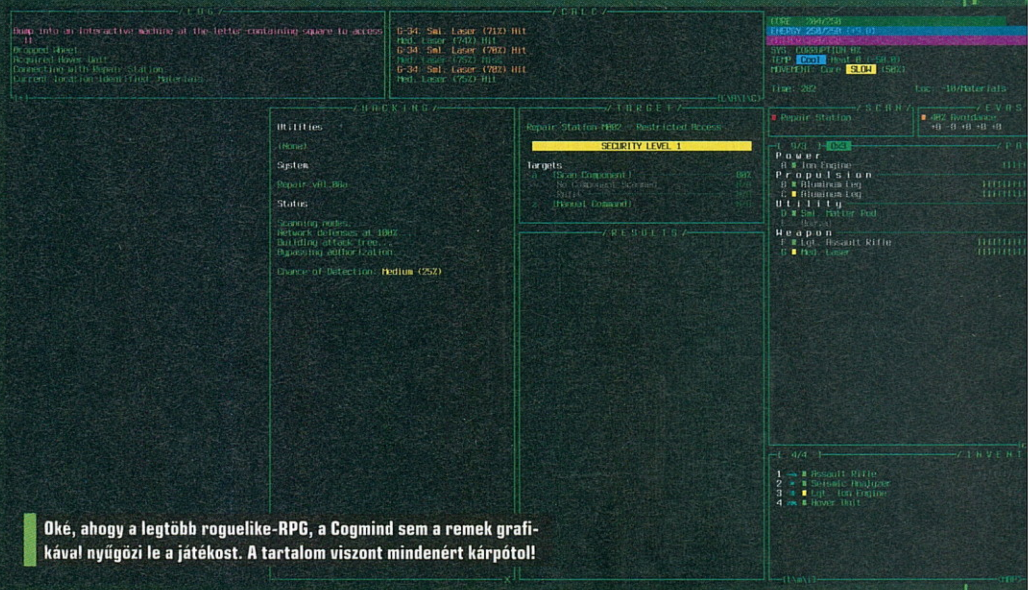
NETHACK

Minden idők leghíresebb roguelike játéka, amely egy véletlenszerűen generált labirintusba dob, ahol Yendor amulettjét kellene megtalálni. A videojátékoktól és stílusának képviselőitől eltérően fő célja nem az ellenfelek leölése (sőt az egy nagyon gyors módja az elhalálozásnak), hanem a helyszín felfedezése.

ULTIMA RATIO REGUM

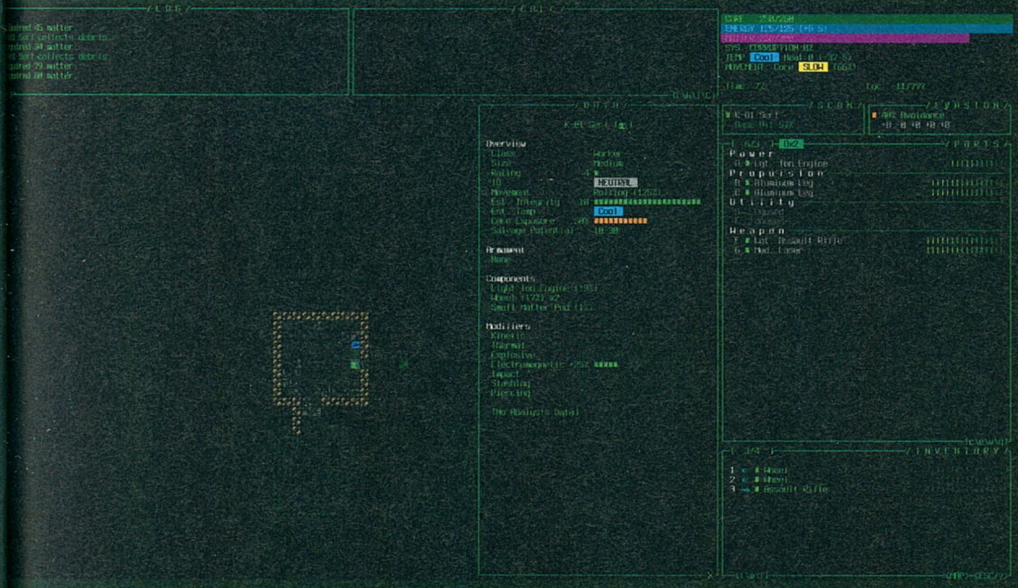
Az előző két játéktól eltérően ez egy viszonylag új fejlesztés, és elsősorban témaválasztása és mechanikája miatt emelkedik ki a tömegből. A tudományos forradalom idején kell egy hatalmas összeesküvést felderíteni a világ számtalan, véletlenszerűen generált kultúrájának, vallásainak, társadalmainak felfedezésével.

a lehető leggyorsabban és leghatékonyabban az említett zsákmányolással. Ehhez kezdetben gyakorlatilag semmi sem áll rendelkezésre, de pár méter megtétele után lehet olyan fegyvert és egyéb kiegészítőt találni, amely a robotot nem csak életképessé, de szerencsés esetben vérszomjas, pusztító géppé tudja varázsolni. Négy kategóriában lehet fejlődést elérni: energiagenerálásban, meghajtásban, kiegészítésben és természetesen fegyverben. A legelsőt egyáltalán nem kell megmagyarázni, a második viszont már nem annyira magától értetődő. A meghajtás esernyője alá ugyanis éppúgy beleférnek az alumínium- és acéllábak, mint a sugár- vagy repülőhajtómű. Egyszerre maximum kettő lehet aktív, és ez határozza meg nem csupán a mozgássebességet, de például a robotot érő támadások kivédésének esélyét is. Igaz, utóbbiban nagy szerepük van a kiegészítőknek is, melyekből minimum kéttucatnyi különböző fajta van, és olyan extrákat adnak, mint a terep szkennelése, a rádióadások befogása, vagy akár a hackelés sikerességének növelése.



Oké, ahogy a legtöbb roguelike-RPG, a Cogmind sem a remek grafikával nyűgözi le a játékost. A tartalom viszont mindenért kárpótol!

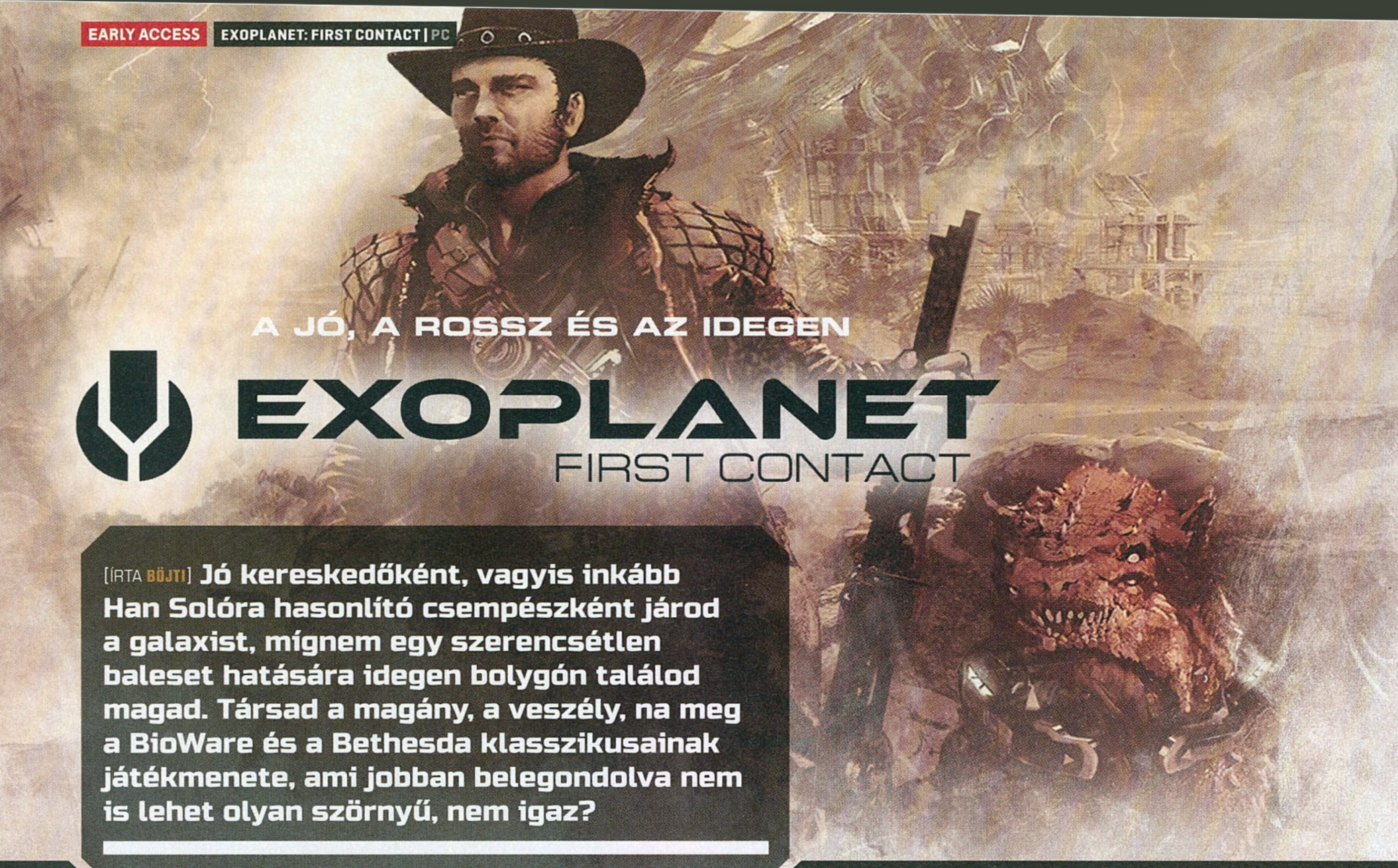
Hackelni, terminálokkal szószólni nagyon sokat kell, hiszen itt nem csupán a lore elemei érhetők el, de leállíthatók vagy átprogramozhatók a biztonságért felelős kamerák, ágyúk, automatizált egységek, kinyithatók a lezárt ajtók, vagy akár megjavíthatók a megsérült alkatrészek. Igazából a legutolsó a leghasznosabb, sok esetben egyenesen életmentő, hiszen a harcok során alapvetően nem a robot sérül, hanem a ráaggatott cuccok rongálódnak, így mindig nagyon óvatosan, megfontoltan kell cselekedni, elvégre egy nyert helyzetet is megfordíthat az, ha elszáll a lézerágyú, vagy menekülés közben lehal a motor. Maga a csata körökre osztott módon zajlik, de nem az akciópontok, hanem az idő elvén. Minden mozgás, támadás és cselekedet adott ideig tart: ennek fényében dől el, hogy mikor és mi történik. Mivel a Cogmind alapvetően az alkatrészek megszerzéséről szól, ezért itt egyáltalán nem kötelező a harc. Sőt nagyon sokféleképpen elkerülhető, és nem is létfontosságú, mert az erőt, az igazi hatalmat nem a tapasztalati pont adja, hanem az a töméntelen mennyiségű kiegészítő, amely a kaland során előkerül. A Cogmind pontosan ezért is más, ezért is annyival fogyaszthatóbb, mint műfajának bármelyik darabja: dinamikus mélységgel rendelkezik, pont annyira komplex, amennyire az ember hajlandó belemászni a rendszer mélyébe. Felületesen nézve egy izgalmas, pörgős akciójáték, amelyben egy kör – azaz az elhalálozásig tartó menet – akár negyedóra alatt is véget érhet, de a színfalak mögött egy komplex, komoly rendszerhálóval rendelkező szerepjáték lapul. És ezúttal a színfalak sem taszítóak, hiszen az ASCII-megjelenítés nem alapállapot, a Cogmindban már rögtön tile-ok fogadnak.



Mit jelent ez a fogalmat nem ismerőknek? Azt, hogy a Cogmind grafikus ábrázolással rendelkezik: nem betűk és számok szimbolizálják az ellenfeleket, a helyszíneket, a tárgyakat, hanem szépen megrajzolt, tetszetős, és ami fontosabb, nagyon könnyen beazonosítható formák, melyek révén az ember mindig tudja, hogy a képernyőn épp mi történik.

NYERŐ BEFEKTETÉS

Ez pedig egy remek dolog, ahogy maga a nagyjából 6400 forintos (egyelőre csak a csapat honlapján megvásárolható), még nem teljesen kész Cogmind is egy remek játék. Nem annyira maradandó vagy formabontó, mint egy Dwarf Fortress, de ha minden a helyére kerül, akkor egy tökéletes kapudrog, amely minden idők egyik legmélyebb, legkreatívabb műfaját egy szélesebb, érdeklődő közönség számára is fogyaszthatóvá tudja tenni – még ha ennek pénzben és időben alaposan meg is kérik az árát...



A JÓ, A ROSSZ ÉS AZ IDEGEN

EXOPLANET
FIRST CONTACT

[ÍRTA BÜJTI] Jó kereskedőként, vagyis inkább Han Solóra hasonlító csempészként járod a galaxist, mígnem egy szerencsétlen baleset hatására idegen bolygón találod magad. Társad a magány, a veszély, na meg a BioWare és a Bethesda klasszikusainak játékmenete, ami jobban belegondolva nem is lehet olyan szörnyű, nem igaz?

Egy meglehetősen színes társaság, a világ minden tájét képviselő, ámde mindösszesen hat fővel rendelkező Alersteam még tavaly vetette meg a lábát a Kickstarteren, hogy ha nem is hangos siker mellett, de pozitív mérleggel fejezze be kampányát. A szépen és ügyesen megtervezett, levezényelt kalapozás egy űrwesternről szólt, aminél a klasszikus szerepjátékos és kaland-akció formula legjobb elemei keverednek, így alkotva egy kerek egészet. A lelkesedés megvolt, a befolyó összegeknek hála a lehetőség is, mégis, több mint egy évet kellett várni az első Early Access-megjelenésig, ami első blikkre meglehetősen soknak tűnik. Sőt másodikra is, hiszen ennyi idő alatt láthatóan még mindig csak egy pre-alpha alap készült el, ami messze nem az, amire az emberek azóta is várnak.

NEKEM SENKIM SINCSEN

De kezdjük az alapoknál. Az Exoplanet nem tartalmaz karaktergenerátort, nincs belső nézete, nincsenek kasztok, csak egy hős áll rendelkezésre, akit Jack Sharpnak hívnak, éppen ezért fura kicsit a Morrowind felemlegetése, meg az olyan RPG-ké, amiknél alap a saját főszereplő megalkotása. No, nem mintha bajunk volna az előre meghatározott héroszokat felvonultató produkciókkal, elvégre a The Witcher a remek példa arra, mi mindent lehet kihozni egy koncepcióból, amennyiben sziklaszilárdak az azzal kapcsolatos elképzelések. Az Alersteam alkotása pedig ilyenformán rendelkezik a bájjal, megvan benne a szikra, ami fellobbanthatja az emberben a lángot, már persze csak akkor, ha egyszer véglegesen elkészül, és a felhasználók korlátok és komoly hibák nélkül bejárhatják majd a K'Tharsis elnevezésű bolygót. Az idegen planétát, ahol az új „arany", az Antgravium hatására bolondulnak meg a népek, hogy a jólét reményében mindent beáldozzanak, így teremtve áldatlan állapotot, mikor nemcsak az őshonos, agresszív fajok, de az egymás torkának ugró telepesek is a mindennapi veszélyek forrásaivá válnak.

ADATOK

KIADÓ
GrabTheGames

FEJLESZTŐ
Alersteam

MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2016. 12. 09.

STÍLUSMINTA

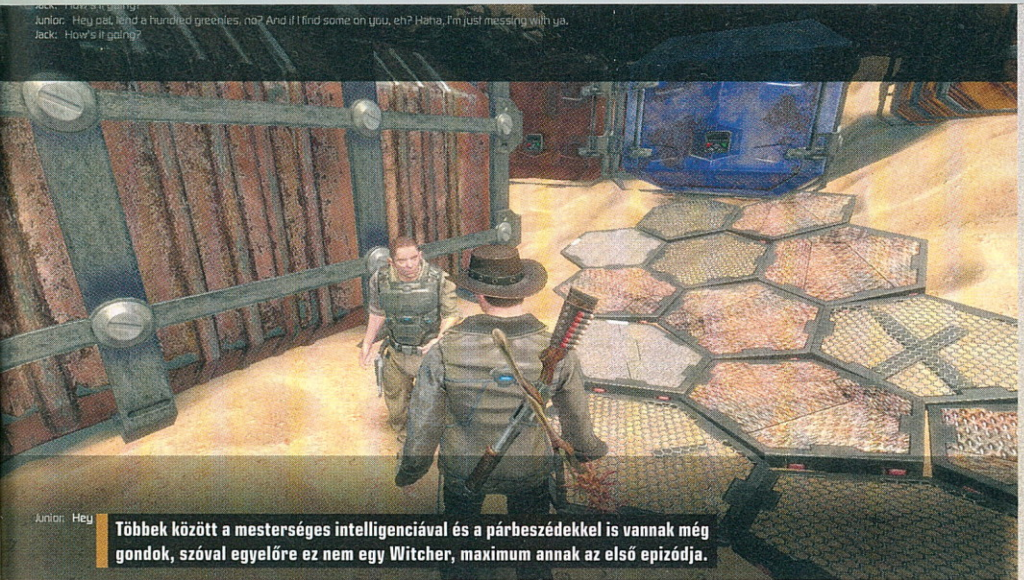
Arcania: Gothic 4
2010 (NORDIC GAMES)

The Technomancer
2016 (FOCUS HOME INTERACTIVE)

Szóval ebben a nem éppen idilli helyzetben kéne szegény Jacknek helytállnia, munkákat vállalnia, másokon segítenie, az alapvonal végére jutnia, miközben megment, termel, túlél és javít, hogy utána elhúzhasson a rákba. Persze a helyzet nem egyszerű, ahogyan az lenni szokott a hasonszőrű, külsőnézetes, egyszemélyes kalandoknál, ám hála az égnek mindenféle segítsége van hősünknek, amikre támaszkodhat a különböző kihívások során. Ilyen többek között a szerepjátékos elemek megjelenése is.

AZ RPG ÉS A TÖBBI

Ahogy már említettük, nincs karakteralkotás, nincs generálás, sőt nemeket, kasztokat és fajokat sem választhatunk. Emiatt volt is hőbörgés a közösségen belül („Nem indíthatok női karaktert?



Többek között a mesterséges intelligenciával és a párbeszédekkel is vannak még gondok, szóval egyelőre ez nem egy Witcher, maximum annak az első epizódja.

Mínusz egy vásárló, sírjatok fejlesztők!"), mert ugye videojátékként nem az a lényeg, hogy más szerepével azonosuljunk, ha jól megírt szereplőről van szó. Ja, de! Na meg Geraltnak is furán állt volna a darázsderék, aztán a CDPR fejlesztői majdnem tönkre is mentek a döntésbe, hogy ne lehessen variálni az általuk elképzelt formulán. Ja, nem. Mindegy, az internet azért is olyan szép és változatos, mert mindenki elmondhatja a véleményét, az Expolanet azonban ettől még nem lesz rosszabb vagy kevésbé érdekes, ez is tény, amivel igen hamar szembesül mindenki, aki elindítja a játékot.

Főleg, hogy a tartalmasnak ígérkező kampány nemcsak egy nagyjából nyitott világot ígér rengeteg NPC-vel (feladatok, ötletek, fejlesztések, kereskedelem, netán érdektelen párbeszédek kedvéért), de annál jóval többet. A fáma szerint a későbbiekben lehet majd társakat találni, akik elkísérnek utunkon (Dragon Age), sőt komolyan kiveszik részüket a sztoriból is. Plusz a kraftolható eszközökön túl (bányászgép, automata gépágyú, védelmi vonal) mindenféle egyéb tervrajzot szerezhetünk, amikkel aztán túlélésünket, fegyverzetünket, ruházatunkat bővíthetjük. Ezenkívül pedig talán a legfontosabb összetevőnek a karakter fejlesztése tűnik, aminél a skilleknek és komoly testreszabhatóságnak hála mindenki maga döntheti el, milyen irányba akar indulni. Lehetünk csendes, lopakodásban jól teljesítő, a legtöbb harcot elkerülő pacifisták vagy orgyilkosok; hasonlóan visszafogott, szájkaratéból élő okostojások; vagy éppen a tűzerőre összpontosító gyilkológépek. Az ezekhez szükséges extrák jelenlétét mi magunk dönthetjük el, ahogy minimálisan Jack kinézetébe is beleszólhatunk. Legalábbis elvileg.

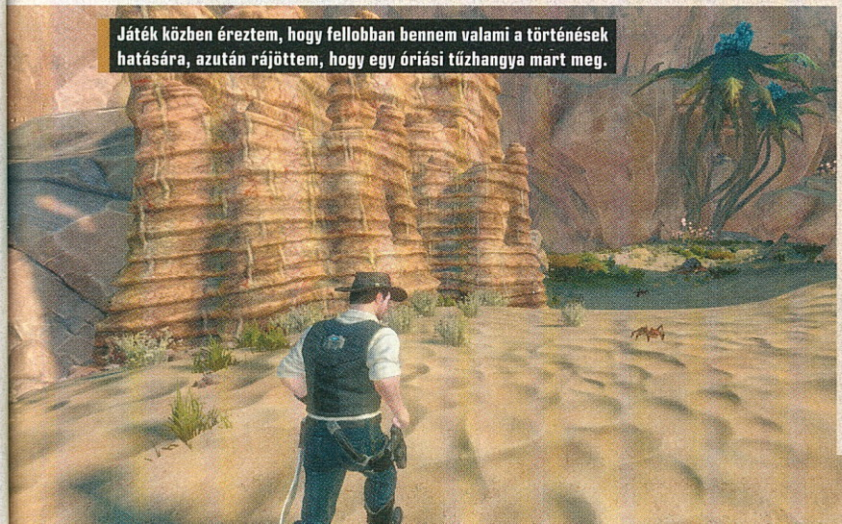
Bármi kisülhet még az űrwestern Exoplanetből, ami ugyan technikailag elavult, hangulat szempontjából azért van benne valami.

ÖRDÖGSZEKEREK VILÁGA

Merthogy a december elején elstartolt korai hozzáférésű produkció egyelőre erősen kezdeti stádiumban van, a beharangozott elemek jó része még egyáltalán nem tetten érhető. Elindulhatunk a sztori fő vonalán, találkozhatunk gépi karakterekkel, akiktől mellékküldetéseket is felvehetünk, vásárolhatunk, minimálisan kraftolhatunk a begyűjtött összetevőkből, illetve bányászhatunk és kereskedhetünk. A zene kellemes, illik az űrwestern stílushoz, a látvány még elég kezdetleges, és bár nem üti meg a 2016-ban / 2017-ben elvárt mércét, egy-egy helyen egészen kellemes látképet nyújt. Felmászunk a sziklákra, ahonnan belátható a teljes terep – természetesen, amit látunk, oda el is sétálhatunk –, kis oázisokat járhatunk be a vízparton, ahol nagy, lomha lények mászkálnak, sőt barlangokat is kiszúrhatunk, amik sokszor ragadozóknak adnak otthont. Tulajdonképpen az alap minden szempontból működik, még ha látszódik is az alfaállapot – a fejlesztők saját készítésű Sahara engine-je (OpenGL API v3.1-es alappal) hol jobb, hol rosszabb állapotban mutatja meg, mi várható a jövőben, ha sikerül minden hibát javítani, mindent fokozni. Mindez egyelőre azért még belassulás, falba sétálás, beragadás, összeomlás egyaránt van, hiányzik a teljes fejlesztési modul a képességekkel, meg egy rakás más elem, köztük a társak jelenléte is, így messze nem az igazi a kaland.

Az azonban már most is észrevehető, hogy az Expolanet: First Contact rendelkezik némi plusszal, miközben saját világa kiváló lehetőség egy egyedi univerzum kiteljesedéséhez. A csapat nem titkolt célja egyébként pont ez, hogy a sztori csak bevezetés legyen, Jack karakterére pedig további epizódok építhessenek a jövőben, ami valljuk be, logikus lépés volna egy ilyen alapötlet esetében. De hogy mi lesz mindebből az álmokon túl? Jelenleg még kétesélyes. Mert ugyan a hangulat megvan, a zene jó, a speciális látvány néha feledteti a hibákat, miközben egy rakás régebben nagyon szeretett klasszikus eszünkbe jut, a mostani állapot még közel sem meggyőző, sőt.

Az Early Access változatot elnézve van remény a korrekt befejezésre, de a technológiai gondok és állapot miatt az is lehet, soha nem lesz semmi a First Contactból. Tehát mindenki jól gondolja át, mennyire akar kifizetni 20 eurót, avagy kábé 6200 forintot egy félig sem kész alkotásra – ha viszont támogatnád a csapatot, mindenképpen szállj be még most a bizniszbe. Mert bizony az összeg itt is emelkedhet a későbbiekben, ha pedig szereted a felemlegetett alkotásokat, nem zavarnak az írott szöveges párbeszédek, a kisebb hibák (érdemes mindig menteni), és hozzászoktál már a korai hozzáférés sajátosságaihoz, akkora meglepetések nem érhetnek. Az Alersteam láthatóan igyekszik valami egyedit összehozni, ami kicsit a korai éra közönségkedvenceire hajaz, ezért a megszokottnál kicsit negatívabb tapasztalat ellenére is érdemes figyelni a játék állapotát a későbbiekben is. A frissítések ugyanis egyelőre állandóak, és hát reméljük, hogy ez így is marad.



Játék közben éreztem, hogy fellobban bennem valami a történések hatására, azután rájöttem, hogy egy óriási tűzhangya mart meg.

PC GURU

Fizess elő a PC Guru magazinra, elmondjuk hogyan és miért!

A PC Guru immár 25. éve minden hónapban megjelenik ugyan, a vásárlók azonban csak akkor kapják meg automatikusan az újságot, ha előfizetnek a magazinra. Ez azonban nem csak azért előnyös, mert nem kell sorban állni az újságosnál: az előfizetők olcsóbban kapják meg a Gurut, sőt kedvezményesen jutnak hozzá a legújabb játékokhoz, gamer perifériákhoz.

A PC Guru előfizetés több előnnyel is jár. Az első, hogy az újság ilyenkor egész évre olcsóbb. Amennyiben az újságosnál vagy egy hipermarketben szeretnéd megvásárolni, a PC Guru ára 1995 Ft – ez az összeg nyolc éve változatlan. Ugyanakkor, ha előfizetsz, az éves konstrukció esetén mindössze 17 990 forint, ez pedig számonként lebontva mindössze 1500 forintos árat jelent.

Bizony: ha előfizetsz, közel 500 forintot spórolsz minden egyes PC Gurun!

És ez még nem minden. Ilyenkor ugyanis csak a 12 lapszámot kapod meg, holott kicsivel többért már egy teljesen új PC-s játékot vagy valamilyen hardvert is kérhetsz bónuszként. Nézz csak a cikk melletti jobb oldalra! Ott láthatod a fél- és egyéves előfizetéshez kérhető legfrissebb játékokat. Ezek közül van, ami még meg sem jelent. Amikor kaphatóvá válnak, azonnal postázzuk őket az adott előfizetőknek.

És hogy a játékon túl miért érdemes még előfizetni?

- Minden PC Guruhoz ESET Internet Security védelmet nyújtunk, az újságban található egyedi kód több számítógép védelmét is képes ellátni. Az éves ESET Internet Security védelem ára külön 17 262 forint, azaz ennek értéke is hozzáadódik az előfizetéshez!
- Minden PC Guru magazinban legalább egy teljes játékot találni. Ezek a játékok interneten aktiválhatók, többségük Steam-kulcs. Akadnak több ezer forint értékű programok is, sőt néha dobozos játékkal kedveskedünk olvasóinknak.
- A PC Guru magazin fennállásának 25 éve során kialakult egy olyan olvasótábor, amely nem véletlenül bízik az újság szerzőinek véleményében.

Hogyan fizessek elő?

Ez a legjobb kérdés, és szerencsére számtalan válasz van rá. A legkényelmesebb megoldás a PC Guru Online-on történő előfizetés. Ebben az esetben csak egy gyors regisztrációra van szükség a weboldalunkon, majd az érdeklődő kiválaszthatja a neki szimpatikus konstrukciót. A PC Guru Online-on ezen a linken lehet előfizetni: **http://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok**

Itt előfizethetsz akár bankkártyával is.

Megrendelheted a lapot az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, ha nem vagy biztos abban, hogy melyik előfizetést válaszd, kollégáink szívesen segítenek.

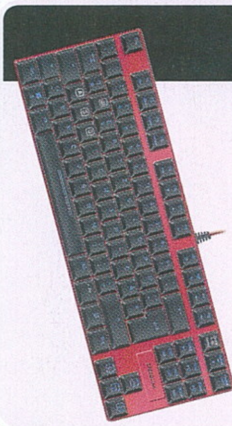
Szülőknek, nagyszülőknek érdemes ötletet adni, születésnapi, névnapi, húsvéti, utókarácsonyi ajándékként meglobogtatni a PC Guru egy példányát a szemük előtt (vágyakozó szemek, nagy sóhaj).

Illetve digitális formában is lehet PC Gurut olvasni a Dimagon keresztül. Ezt a módszert azoknak az olvasóknak ajánljuk, akik táblagépen vagy monitoron szeretnék olvasni az újságot, esetleg külföldön élnek, oda ugyanis rajtunk kívül álló okok miatt nem tudunk nyomtatott újságot küldeni. Egy megoldás persze akad erre a problémára: egy magyarországi cím, ahová küldhetjük a lapot, és ahonnét egy kedves ismerős vagy rokon postázza azt a külföldön élő olvasó számára. Ez azonban elég kacifántos, jobb hát ellátogatni a Dimag oldalára: **http://www.dimag.hu/**

További kérdésed van az előfizetéssel kapcsolatban? Látogass el weboldalunk Előfizetés tudástárára (http://www.pcguru.hu/pc-guru-elofizetes-tudastar), vagy írj e-mailt az elofizetes@skorpioprint.hu-ra.

Addig is, ahogy már 25 éve mindig, a Guru legyen veled!

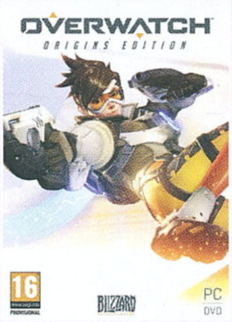
SPEEDLINK ULTOR



ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **34.990 Ft**
Hosszabbítással: 33.990 Ft

Mechanikus gamer billentyűzet, ami minden játékban megkönnyíti a manőverezést. Gombjai remekül bírják a strapát, külseje extravagáns, mérete kifejezetten kompakt.

OVERWATCH



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **20.490 Ft**
Hosszabbítással: 19.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **27.990 Ft**
Hosszabbítással: 26.990 Ft

FIFA 17

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **20.990 Ft**
Hosszabbítással: 19.990 Ft

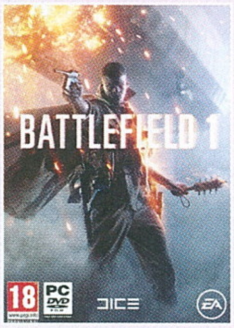
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **28.990 Ft**
Hosszabbítással: 27.990 Ft

TITANFALL 2

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **20.990 Ft**
Hosszabbítással: 19.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **28.990 Ft**
Hosszabbítással: 27.990 Ft

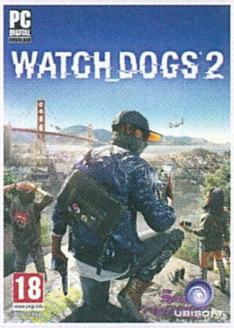
BATTLEFIELD 1



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **20.990 Ft**
Hosszabbítással: 19.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **28.990 Ft**
Hosszabbítással: 27.990 Ft

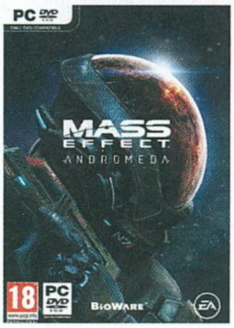
WATCH DOGS 2



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **22.490 Ft**
Hosszabbítással: 21.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **29.990 Ft**
Hosszabbítással: 28.990 Ft

MASS EFFECT: ANDROMEDA



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **20.990 Ft**
Hosszabbítással: 19.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **28.990 Ft**
Hosszabbítással: 27.990 Ft

PC GURU 2017-ES NAPTÁR

PC Guru asztali naptár, hogy az év minden napján emlékezhess a legjobb játékokra!

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(3 lapszám) **6.490 Ft**
Hosszabbítással: 5.990 Ft

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **11.990 Ft**
Hosszabbítással: 10.990 Ft

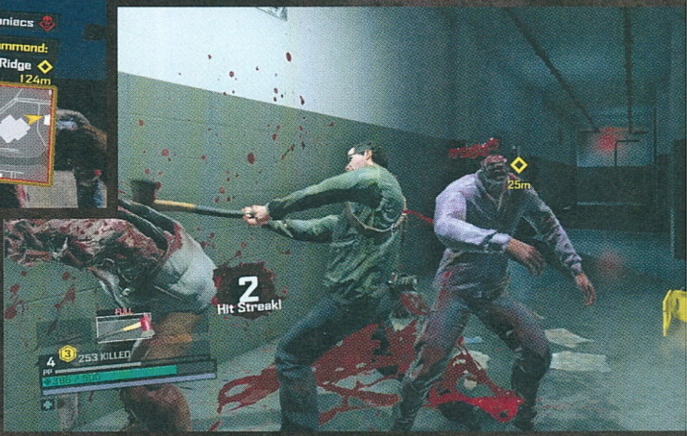
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12lapszám) **19.990 Ft**
Hosszabbítással: 18.990 Ft

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

MÁR FRANK WEST SEM A RÉGI

DEADRISING 4

[ÍRTA BATE] **A DEAD RISING ISMÉT VISSZATÉRT, MÉGHOZZÁ SOKAK KEDVENCÉVEL, AZ ELSŐ RÉSZBEN MEGISMERT FRANK WESTTEL. A HELYSZÍN EZÚTTAL IS WILLAMETTE, AHOL A ZOMBIK ÚJRA POKOLLÁ VÁLTOZTATJÁK A MINDENNAPOKAT. AZ ISMERŐS FŐHŐS ÉS KÖRNYEZET ELLENÉRE AZ ÚJ RÉSZ VISZONT MÁR CSAK NYOMOKBAN EMLÉKEZTET A SZÉRIA KEZDETÉRE.**



Minden 2006-ban kezdődött: a Capcom ekkor jelentette meg az (akkor még) Xbox 360-exkluzív Dead Risingot, ami tökéletesen ötvözte a George A. Romero-féle Holtak hajnala plázás alapszituációját a nyílt világú, akcióorientált játékmenettel. A sztori szerint a Frank West névre hallgató fotóriporter egy füles alapján érkezik a Willamette nevű településre, ahol épp kitör a kisvárosi zombiapokalipszis. Hősünk a helyi bevásárlóközpontban ragad, és (kezdetben) három nap áll a rendelkezésére, hogy felgöngyölítse az élőhalottas katasztrófa szálait.

A Capcom játékát imádta az xboxos közösség, a Dead Rising hamar masszív rajongótábort épített, nem mellesleg anyagi siker lett, négy évvel később pedig megérkezett az immáron multiplatform második rész, új főhőssel és helyszínnel, illetve a korábbihoz képest erősen visszavágott kihívással, ami ezt követően még tovább csökkent az újabb és újabb részek megjelenésével. Ebből a sorból a Dead Rising 4 sem lóg ki, hiszen a kampány elindítását követően minden eddiginél könnyebb dolgunk lesz Frank West irányítása közben. A keményvonalas rajongókat ez biztos fanyalgásra készteti

A Microsoft elérte a Capcomnál, hogy a Dead Rising 4 PC-s változata ideiglenesen Windows 10-exkluzív legyen. Nyugalom, később Steamen is megjelenik a játék.

A Dead Rising egy kifejezetten összetett és nehéz játék volt, ahol nemcsak a történetre és a zombik végtelen seregének pusztítására kellett koncentrálni, de folyamatosan harcban álltunk az időre végrehajtandó küldetésekkel, a főellenségként funkcionáló pszichopatákkal, mentési lehetőség csak a mosdókban volt, és a túlélőket is nekünk kellett az óvóhelyre kísérgetni. Ugyanakkor, ha nem sikerült megoldani a fő történet által ránk szabott feladatokat, a játék akkor sem ért véget, hiszen tovább küzdhettünk az életben maradásért, a befejezés pedig ennek fényében változott.

(tegyük hozzá: joggal), ha viszont képesek vagyunk engedni az emlékeinkből és az igényeinkből, akkor a nagypofájú fotóriporter legújabb kálváriája továbbra is egy kifejezetten szórakoztató és tartalmas kalandnak bizonyulhat.

VISSZA A CSATAMEZŐRE!

Az első Dead Rising története kellemesen fordulatos volt, jópofa csavarokkal és remek karakterekkel, a Dead Rising 4 viszont ennek már csak a halovány mása, ami nem annyira meglepő, ha figyelembe vesszük, hogy az új epizód valójában

ADATOK

KIADÓ
Microsoft
FEJLESZTŐ
Capcom Vancouver
MŰFAJ
akció

INFO

MEGJELENÉS
2016.12.06.
ÁR
A játék PC-re a Windows 10 Storeban kapható, ára 17 990 Ft, később lesz steames kiadása is.

GÉPIGÉNY

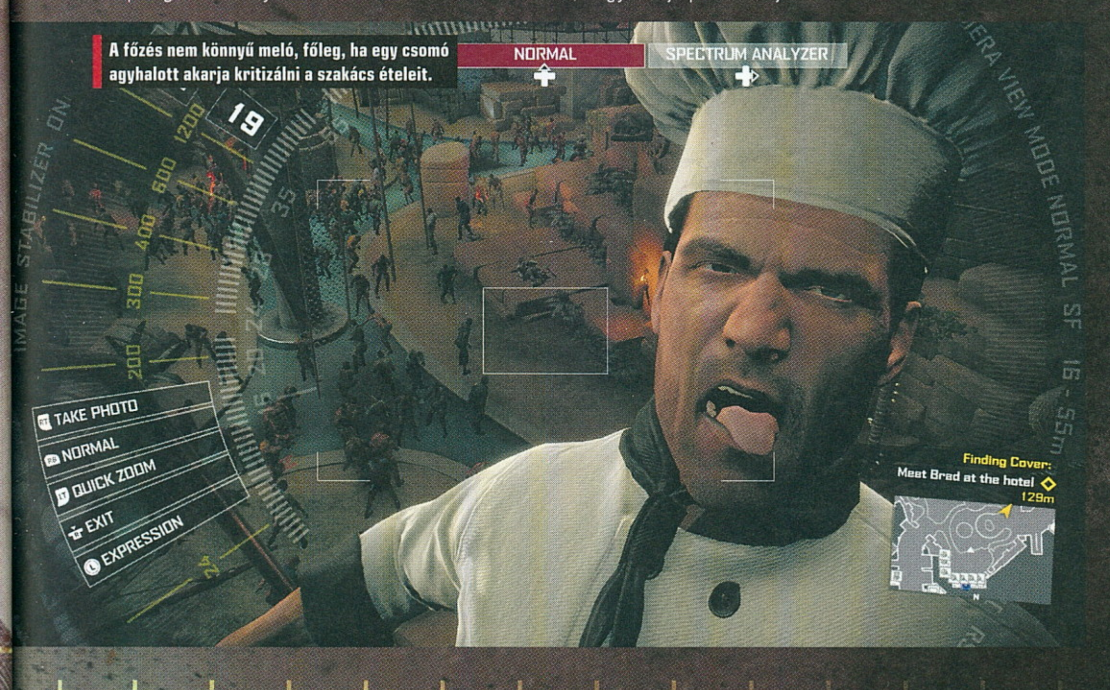
Intel Core i5-2400 / AMD FX 6300 CPU, 6 GB RAM, 2 GB VGA (DX11), 50 GB HDD, Windows 10.

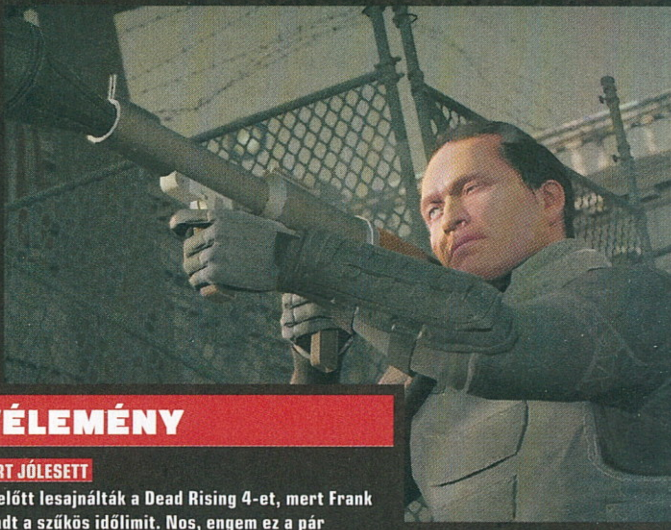
már a hetedik rész a sorozatban. Frank West nem először (lásd még: Dead Rising 2: Case West, Dead Rising 2: Off the Record) tért vissza a szériába, most azonban ő az abszolút főhős, egy teljesen új sztorival, ami viszont túl sok eredetiséget már nem tud felmutatni. Hősünket egy fotós tanítványa veszi rá, hogy látogasson vissza az első rész helyszínére, és gyorsan kiderül, hogy Willamette-ben valami megint nagyon nincs rendben. Az írók viszont nem az „év sztorija" díjra gyúrtak, úgyhogy innentől a szokásos sablonok követik egymást: titkos kísérlet, újfajta zombik, a Black Friday alkalmával (Helló, The Division!) elszabadul a pokol, Frank pedig ismét a városban ragad, ráadásul most is katonák és mindenféle helyi őrültek állják az útját az igazság felderítése közben.

Szerencsére a játékmenet továbbra is van annyira szórakoztató, hogy palástolja a sztorit, amire a legtöbben valószínűleg nem is fognak figyelni. A játékosok jelentős része vélhetőleg megelégszik azzal, hogy a térképen megjelenik egy újabb kis nyíl, ami megmutatja az aktuális kaszabolás helyszínét. A Dead Rising legelemibb részei persze semmit nem változtak az első rész óta: egy külső nézetes sandbox akciójátékot kapunk, amit végeláthatatlan mennyiségű zombi népesít be, akiket bármivel agyoncsaphatunk, ami a kezünk ügyébe kerül. Szék, asztal, plüssmackó, hentesbárd, katana, pénztárgép, alabárd és fűnyíró – ami itt nincs, az valószínűleg nem is létezik.

Ez persze csak a kezdet, hiszen a második rész óta a tárgyak kombinálhatók, és két homlokegyenest eltérő komponensből egészen őrült és marha erős fegyvereket hozhatunk létre. A gránátokkal felszerelt kalapács és a tűzijátékot lövöldöző íj csak a kezdet, készíthetünk a World of Warcraft Frostmourne-jára hajazó jeges kardot, savval pusztító alabárdot, robbanó Mikulást, lángokat lövellő lampiont, sőt még a plázában található gokartokat és bevásárlókocsikat is felszerelhetjük mindenféle halálos játékszerekkel. Speckó eszközöket

A főzés nem könnyű meló, főleg, ha egy csomó agyhalott akarja kritizálni a szakács ételeit.

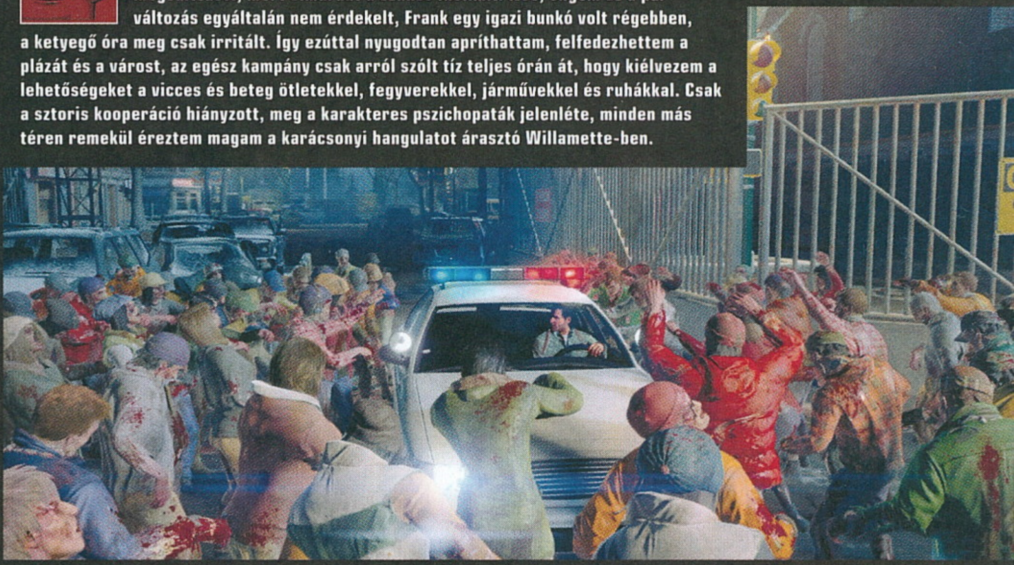




MÁSVÉLEMÉNY

BÖJTI CSAK ÚGY, MERT JÓLESETT

Sokan már a megjelenése előtt lesajnálták a Dead Rising 4-et, mert Frank megváltozott, mert elmaradt a szűkös időlimit. Nos, engem ez a pár változás egyáltalán nem érdekelt, Frank egy igazi bunkó volt régebben, a ketyegő óra meg csak irritált. Így ezúttal nyugodtan apríthattam, felfedezhettem a plázát és a várost, az egész kampány csak arról szólt tíz teljes órán át, hogy kiélvezem a lehetőségeket a vicces és beteg ötletekkel, fegyverekkel, járművekkel és ruhákkal. Csak a sztoris kooperáció hiányzott, meg a karakteres pszichopaták jelenléte, minden más téren remekül éreztem magam a karácsonyi hangulatot árasztó Willamette-ben.



könnyedén találhatunk is, de megépíteni csak akkor tudjuk ezeket, ha megszereztük a hozzájuk tartozó tervrajzokat, amelyek az amúgy hatalmas játéktéren vannak mindenfelé elszórva. A korábbi részekben egy munkaasztal is szükséges volt az elmés kütyük legyártásához, a harmadik epizód óta viszont ez tényleg minden eddiginél könnyebb, így a tervrajz és a részegységek birtokában már bárhol elkészíthetjük a legbetegebb fegyvereket.

RÁTETTEK EGY LAPÁTTAL

A tárgyak kombinálása persze csak hat éve számított újdonságnak a Dead Rising-játékokban, ezért a fejlesztők jó érzékkel visszahozták az Xbox One egyik nyitócímeként is funkcionáló Dead Rising 3 nagy durranását, a pimpelhető járműveket, így az őrültebbnél őrültebb verdákat és teherautókat nem kell nélkülöznünk a negyedik részben sem. Persze nem arról van szó, hogy egy plázában csapathatunk a tolólapáttal felszerelt hatkerekűvel, hiszen a legutóbbi epizódhoz hasonlóan most sem csupán egy bevásárlóközpont a játszóterünk, hanem a több nagyobb részegységre bontott Willamette is bejárható. Nagyjából az első másfél órában vagyunk a pláza „foglyai", pár feleslegesen agresszív katona lekapcsolása után szabaddá válik az út a kisvárosba, és ezzel együtt rátehetjük a kezünket az első nagyobb járművünkre is. A rendszer ráadásul úgy működik, mint a fegyverek esetében: nem kell garázs a szereléshez, akár az utcán is elkészíthetjük a legdurvább gépeket, ha rendelkezünk a szükséges leírással és a hozzávalókkal.

Egy automata gépágyúval és aknavetővel felszerelt homokfutóról irtani a zombikat alapvetően jó móka, de az ember azért elvár némi újdonságot is egy tizenezer forintért árult játéktól. Habár játékmenetbeli forradalmat hiába remélünk a Dead Rising 4-től, azért a program felvonultat olyan ötleteket, amikre korábban még nem volt példa. Ezek egyike az a különleges öltözék (exosuit), amit jobbára elrejtve találhatunk meg a ránk váró területeken. Ha felvesszük, egy kis időre nem csak hihetetlenül erősek leszünk, de minden korábbinál durvább fegyvereket (például helikopteres minigun) ragadhatunk magunkhoz, sőt olyan tereptárgyakat is megmozdíthatunk, amiket Frank csak úgy magában képtelen lenne használni. Az exosuit ugyan pár perc után „felrobban", de ennyi idő alatt akkora pusztítást vihetünk véghez a segítségével, hogy egy darabig nem lesz gondunk a zombikra (és másra sem). Ráadásul a darálás eszeveszett szórakoztató, éppen ezért érdemes minden alkalommal kihasználni a testpáncél nyújtotta lehetőségeket. Továbbá tényleg azt javaslom, hogy a térkép felfedezése közben kukkantsatok be mindenhová, mert a fejlesztők (érthető módon) elég rendesen elrejtettek szinte minden egyes darabot.

FOTÓSBÓL SZUPERHŐS

A „járt utat járatlanra" elv alapján a fejlődési rendszer sem változott, így a megoldott küldetések, megmentett emberek, legyalult zombik és az ilyen-olyan combosabb ellenfelek legyűrése után Prestige-pontokat (azaz PP-t) kapunk, ami adott mennyiséget követően szintlépéshez és skillpontok begyűjtéséhez vezet. A fejlődési fa,

HULLAISMERET

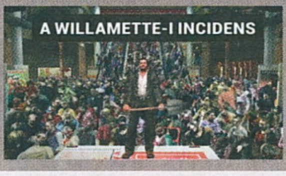
'90-ES ÉVEK

SANTA CABEZA

Az első kitörés a Dead Rising univerzumában. Santa Cabeza egy dél-amerikai kisváros volt, amit a 90-es években elsöpört a hirtelen megjelenő zombik hada. A fertőzést az amerikai kormány titkos kísérletei okozták. A különleges erők minden bizonyítékot megsemmisítettek, egyedül az Isabela-hoz hasonló túlélők tudják, mi történt valójában.

2006

Az első Dead Rising eseményei; Frank West szabadúszó fotóriporter aztért utazik a coloradói Willamette-be, hogy megkeresse „élete sztoriját". Úgy tudja, a kormány titokban tartja a városi zavargásokat. Amikor azonban odaér, rájön, hogy valójában egy zombikitörést tussolnak el a világ elől. Három napja van arra, hogy leleplezze a zombiinváziót.



A WILLAMETTE-I INCIDENS

2006-2008

A PHENOTRANS MEGALAKULÁSA

A 2006-os kitörést nem sikerül megállítani, az egész világ veszélybe kerül. Szerencsére megalakul a Phenotrans nevű gyógyszercég: a vállalat Zombrex nevű terméke hogy, hogy nem, megállítja a zombivá alakulás folyamatát. Talán mondani sem kell, hogy mennyi pénz áramlik a bogyókat egyedül gyártó és forgalmazó Phenotranshez.

2007

A második nagyobb zombikitörés. A két Dead Rising-játék közötti esemény egy főiskolai campus kosárlabdacsapatával indul: a 4-es számú játékos egy edzés során hirtelen átváltozik, megharapja a többieket, így kisvártatva az egész város hemzsegni kezd a zombiktól. A kormány tudja: nem lesz képes sokáig visszafogni a betegség elterjedését.

A SMITHVILLE-I KITÖRÉS

KO-KO-KO-KO-KO-KOMBÓÓÓÓ

Ahogy azt a cikkben is ecseteltük, a Dead Rising 4 legjobb része, hogy továbbra is lehet őrült kombókat készíteni a pályaszerte fellelhető tárgyakból. Az új részben három kategóriában (kézi-, távolsági és hajítható fegyverek) összesen 47 halálosztó szuperszerszám készíthető el, már persze akkor, ha megtaláljuk a hozzájuk tartozó kék tervrajzokat. Ne feledjétek, hogy a felszabadított és felfejlesztett óvóhelyeken olyan térképeket is lehet venni, amelyek megmutatják, merre találhatóak a kombók elkészítéséhez nélkülözhetetlen leírások. Az említett fegyverek mellett ráadásul nyolc brutális jármű összeszerelésére is van lehetőség, és ebbe már beletartozik a plázában található gokart és a minigolf autó is. Járműveket találhatunk elszórva Willamette utcáin, de akár meg is vásárolhatunk párat a már emlegetett óvóhelyeken, ahol a megfelelő összeg kicsengetését követően azonnal meg is jelennek a garázsban.

amin ezt a valutát el lehet költeni meglehetősen terebélyes, azonban túl sok kreativitás nem szorult a fejlesztőkbe, mert a négy ág (Brawling, Fortitude, Shooting, Survival) összesen 107 megnyitható fejlesztése lényegében az unalomig ismert lehetőségeket tartalmazza. Növelhetjük a különböző típusú fegyverek sebzését, a tárak méretét, turbózhatjuk az életerőnket és a regenerálódást, új közelharci technikákat tanulhatunk, illetve növelhetjük hátizsákunk méretét, ráadásul típusonként, hiszen most már külön „zseb" van az életerőt biztosító élelemnek, a dobálható, kézi- és lőfegyvereknek.

Érdekes egyébként, hogy a Dead Rising-széria hiába lett 10 éves 2016-ban, a pisztolyok, gépkarabélyok és egyéb mordályok használata még mindig nevetségesen béna, lassú és nehézkes. Sokszor egy sima asztallábbal is hatékonyabbak vagyunk, mint egy revolverrel, ennek ellenére a lövöldözés külön ágat (Shooting) kapott a képességfán, 23 lehetőséggel. Nem mondom, hogy néha nem jön jól egy aknavető, ha nagyon meleg a helyzet, de a hagyományos fegyverek használata annyira értelmetlen és marginális a Dead Rising-játékokban, hogy komolyan nem értem, minek kellett ekkora jelentőséget tulajdonítani ennek – jómagam például összesen négy pontot költöttem itt el, aztán sosem tértem vissza a lehetőséghez, ahogy a puskák is csak akkor kerültek elő, ha minden más eszközömet már elhasználtam a pusztítás hevében.

A fejlődés tényleg nem túl erős része a játéknak, amiben hatalmas szerepe van annak, hogy a Dead Rising 4 annyira híján van bármilyen nehézségnek, hogy pár óra után egyszerűen nem éreztem szükségét Frank tápolásának. Volt, hogy húsz ponttal a zsebemben rohangáltam küldetésről küldetésre, mert egész egyszerűen semmi nem motivált arra, hogy elköltsem azokat. Kár lenne szépíteni: ebben a játékban egy szemernyi kihívás sincs. A zombik hada csak az első részben volt igazán vészes, az időkorlátot eltörölték, már nem csak a mosdókban lehet menteni, a túlélőket nem kell kísérgetni, a kombófegyverek iszonyú erősek és bárhol elkészíthetők, és ehhez még jön az is, hogy a korábbi részekben rengeteg fejfájást okozó pszichopaták is annyira le lettek gyengítve, hogy pár jól irányzott lövéssel megszabadulhatunk tőlük. Emlékszem, az első és második részben ki kellett ismerni őket, meg kellett találni a gyenge pontjukat, majd rendesen felszerelkezve, negyedik vagy ötödik alkalommal már volt esélyem ellenük. A Dead Rising 4-ben

A Mega Man-szériából ismert sugárkatanával az élőholtak ellen? Nos, a Dead Rising-sorozat sosem vette túl komolyan a zombik invázióját.

2008

A LAS VEGAS-I KATASZTRÓFA

Las Vegas Nevada állam legnagyobb városa – volt, amíg 2008-ban egy zombikitörés el nem pusztította. Ennek történetét a játékok csak röviden érintik, aki részletekre kíváncsi, egy négyrészes képregénysorozatból tudhatja meg, hogy sodródott Vegas a pusztulás széléről az armageddonba.

2011

A Dead Rising 2 eseményei: hősünk ezúttal Chuck Greene, aki lánya, Katey társaságában, a zombikitörés után 12 órával menekült el Las Vegasból. Katey fertőzött, szüksége van a Zombrexre, így Chuck az apokalipszis kellős közepén igyekszik életben tartani a kislányt. Idő közben kiderül: a kitörést a Phenotrans okozta.

FORTUNE CITY LÁNGOKBAN

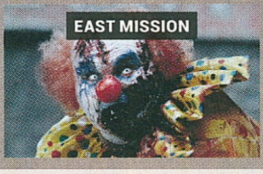
2011

A PHENOTRANS-KITÖRÉS

Chuck a Dead Rising 2 eseményei után a Case: West című DLC-ben fog össze az első rész főhősével, Frankkel: céljuk a gonosz gyógyszercég bázisának feltérképezése. Ez a kiegészítő egyébként több fontos kérdést is megválaszol a játékok háttérvilágával kapcsolatban. Kiderül, hogy Frank is elkapta a fertőzést.

2017

Itthon kevesen tudják, de 2015-ben megjelent egy Dead Rising: Watchtower című film. A sztori egy East Mission nevű kisváros kálváriáját meséli el: az oregoni település egy karantén területén fekszik, ezzel szeretné a kormány megállítani a fertőzést. Van azonban egy kis bibi: a Zombrex már nem mindenkinél hatásos...


EAST MISSION

2021

A LOS PERDIDOS-I KALAND

A Dead Rising 3 10 évvel játszódik a második rész után, addigra az emberi civilizációt szinte teljesen elpusztították az élőholtak. A játék hőse egy szerelő, Nick Ramos, aki az egyik utolsó biztonságosnak ítélt városban, Los Perdidosban él. Kár, hogy ezt is elárasztják a zombik, így emberünknek menekülnie kell.

FANTASZTIKUS NÉGYES

A tesztben külön nem tértünk ki rá, de a játéknak van egy különálló multiplayer módja is, ahol maximum négy fő játszhat egyszerre kooperatív módban. Mi ugyan jobban örültünk volna, ha a kampányt tolhatjuk végig a barátainkkal, de ez is több mint a semmi. A multiban mindenféle feladatokat kell közösen megoldanunk, főellenfelek állják utunkat és a móka része, hogy egy darabban jussunk vissza az óvóhelyek egyikébe. A játék folyamatosan monitorozza a teljesítményünket és rangsort állít a résztvevők között, ráadásul az akciózással és kiszabott küldetések sikeres megoldásával itt egészen más skilleket nyithatunk meg, mint a single player kampányban. Ha akad cimborátok, akinek szintén megvan a Dead Rising 4, akkor ezt az opciót hatalmas butaság lenne kihagyni!

ennek már nyoma sincs, egy különleges halálosztó szerszámmal lényegében elsőre átgázoltam bárkin. A játékot amúgy jól jellemzi, hogy az első nyolc órában csupán egyszer sikerült elhaláloznom – ami azért elég szomorú, főleg annak fényében, hogy honnan is indult ez a széria.

MÁS MEGKÖZELÍTÉS

Ha tehát valaki az eredeti Dead Rising élményeit szeretné feleleveníteni, az sokkal jobban jár, ha inkább a néhány hónapja kiadott remastered verziót veszi elő. Ha viszont önfeledt mókázás a cél, méghozzá zombikkal megfűszerezve, akkor a DR4 simán megállja a helyét. Az elmebeteg fegyverek ötlete hiába hatéves, még mindig remekül működik, az agyament cuccokkal egészen látványos darálásokat lehet véghez vinni, pláne, ha már valamilyen jármű is van a fenekünk alatt.

A sztori ugyan nem szögez a fotelbe, viszont a Dead Rising 4 kifejezetten tartalmas játék, ahol a fő szál felgöngyölítése mellett hajkurászhatjuk a különböző rejtett cuccokat (újságok, mobiltelefonok, podcastek, adatcsomagok, zombis graffitik, kulcsok a pánikszobákhoz), felszabadíthatunk óvóhelyeket, a megmentett civilekkel ráadásul felfejlesztik ezeket, a városban autókázva pedig apró mellékküldetések várják, hogy foglalkozzunk velük. Engem már jó ideje nem hoz lázba, ha tonnányi mütyürt kell begyűjteni, de a DR4-ben megszállottja lettem a pánikszobáknak. Először a kulcsot kell meglelni, aztán a térkép egy körrel nagyjából behatárolja, hogy merre található a rejtett helyiség, a kinyitást követően pedig lehet örülni az extra cuccoknak, mert minden ilyen szoba tele van jófajta kajával/gyógyszerrel, továbbá erős és különleges fegyverekkel. Nem egy nagy dolog, de mégis órákat töltöttem a játék ezen részével, és esküszöm, jobban élveztem a kutakodást, mint a csavarosnak szánt sztorit, és azt, hogy most már nemcsak fotózni lehet Frank gépével, de a masina elengedhetetlen ahhoz is, hogy „nyomok után kutassunk" vele. Meglehetősen haszontalan újdonságnak tartom, hogy a negyedik részben megjelent a pénz: hullik a zombikból, ellenfelekből, titkos helyekről, és a küldetések után is kapjuk, majd az óvóhelyeken lehet elkölteni. De mire? Fegyverre, ruhára és élelemre, illetve a városban járművekre (így összerakni sem kell a kasztnikat).

A mai kor embere minden katasztrófa után azonnal lő egy szelfit; a zombik eltakarítása igazán várhat egy megosztás erejéig.

Az egész rendszer teljesen felesleges, hiszen lépten nyomon kajába, mindenféle eszközökbe és felhúzható cuccokba botlunk, szóval semmi értelme ezekért fizetni, pláne egy olyan helyen, ahová nagyjából kétóránként térünk be. Az összeharácsolt lóvét egyetlen értelmes dologra lehet elszórni, mégpedig térképekre, amelyek szépen megmutatják, hogy merre találjuk a begyűjthető cuccokat – talán mondanom sem kell, hogy én mindig azt vettem meg először, ami a pánikszobákhoz tartozó kulcsok helyét fedte fel.

LEGALÁBB MEGY

Technikai szempontból az új Dead Rising olyan, mint az elődei: nem a legszebb a piacon, de a motor képes eszméletlen mennyiségű zombi gond nélküli megjelenítésére, a játék zúzás során sem lassul be, és a bugok száma is olyan szinten van, hogy az ember még ne kapjon agyvérzést. Itt teljesen normális, hogy a zombik beragadnak a falba, alkalmanként az ember még örül is az ilyen jellegű hibáknak, és az első résszel ellentétben (ahol volt a sztorit teljesen megakasztó hiba)

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MONEY, MONEY, MONEY

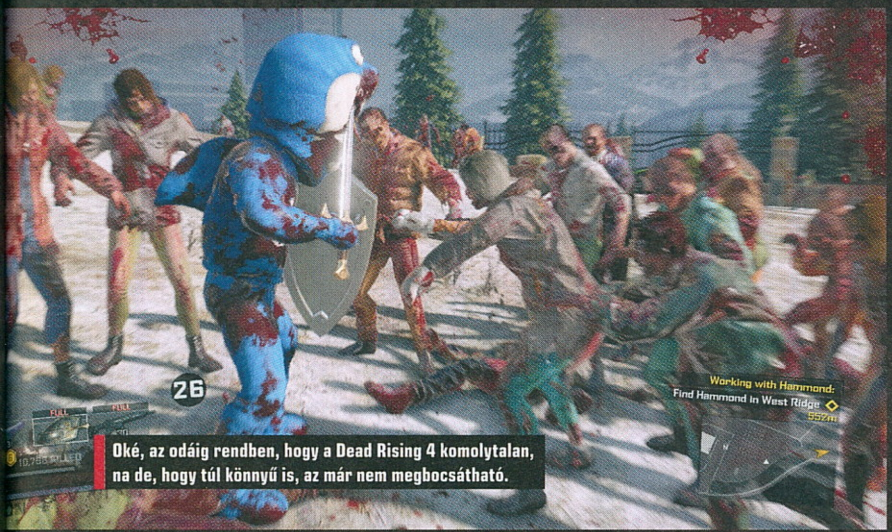
Az új részben már pénzt is lehet gyűjteni (zombikból, küldetésekből, pánikszobákból), amit aztán az óvóhelyeken lehet elkölteni. Habár egy idő után dúskálni fogunk a zsetonban, azért nem árt, ha tudjátok, hogy a pályán találhatók ATM-ek, amiket szintén meg lehet csapolni. Az a pár ezer dolcsi már nem fog hiányozni a banknak, ti pedig „kibérelhetitek" belőle valamelyik speckó járgányt a megfelelő túlélőknél!

ERŐT, EGÉSZSÉGET!

Már a játék elején is szépen szállingóznak a Prestige-pontok, és a képességfán első körben érdemes a Fortitude ágra koncentrálni, ahol a sztori kezdeti szakaszában a Health és Stamina négyzetekre kell rábökni. A minél több életerő előnyét aligha kell magyarázni bárkinek, az állóképességet pedig azért jó feltornázni, mert néha kaszabolás helyett jobb egész egyszerűen keresztülfutni a zombik végeláthatatlan tömegén.

RIPORTER VAGY!

Ha a játék elején szeretnél gyorsan fejlődni, annak van egy kifejezetten egyszerű módja. Akárcsak az első részben, Frank most is magával cipel egy kamerát, amit bármikor elő lehet kapni, hogy fotót lőjünk vele. A képekért most is PP-t számol el a program, és ha egy magas helyről rengeteg zombit be tudunk fogni, akkor több ezer pont ütheti a markunkat. Ha még valami brutális akció is belefér a képbe, akkor tovább pörög a számláló.



Oké, az odáig rendben, hogy a Dead Rising 4 komolytalan, na de, hogy túl könnyű is, az már nem megbocsátható.

most egyáltalán nem találkoztam olyan problémával, ami lehetetlenné tette volna a játék normális végigvitelét. Hangok terén szintén nincs mire panaszkodni, a szinkron egy ilyen játékhoz méltó, profi munka, az animációk alapvetően rendben vannak, a környezet a mérethez képest is szépen ki van dolgozva, és bár Willamette-et járva néha kicsit olyan érzésünk lehet, mintha a Dead Rising 3 egyes helyszínei köszönnének vissza, de a helyzet nem annyira durva, hogy emiatt komolyabban

EGYNEK JÓ

Ha nagyon szigorú akarok lenni, akkor a Dead Rising 4 tipikus példája az ötlettelen folytatásoknak: gyenge történet, régi/új helyszín, felmelegített főhős, patikamérlegen adagolt, részben felesleges újítások, ráadásul a játék minden eddiginél csúnyábban köpte szembe a legendás első részt. Hasonló jelzőt ez az epizód sosem fog kapni, egy jó fél év múlva valószínűleg azt is elfelejtjük, hogy

Jó játék a Dead Rising 4, de sajnos a túlzott egyszerűsödés és a kihívás hiánya betesz az élménynek. Jó lenne, ha pihenőre vonulna a sorozat, hogy idővel megújulhasson.

is fel kellene emelni a hangunkat. Hangulat szempontjából egyébként jól teljesít a program, ugyanis a sztori a karácsonyi időszak alatt játszódik, így a zombik darabolását kellemes ünnepi zene festi alá, ráadásul a pláza is fel van díszítve. A karácsonyi faluban például örömmel robbantottam szét az élőhalottakat a speciális Mikulásommal…

egyáltalán megjelent, ugyanakkor nem tagadhatom le, hogy még ebben a formájában is élveztem Frank West aktuális kálváriáját. A pláza kicsit visszahozta az első rész hangulatát, lehet agyament fotókat készíteni (ezúttal is PP jár érte), a főhős egyedi figura, és nincs mit tenni, még mindig gyermeteg lelkesedéssel vetettem bele magam a legnagyobb

ÉRTÉKELÉS

Az Off the Record után a legfeleslegesebb rész, ami még ennek ellenére is képes volt órákig a képernyő előtt tartani.

TALÁLAS: **75%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Minden, ami eddig szórakoztató volt, most is az.

KONTRA

Újdonságot alig találunk, a fele annak is fölösleges, és értelmetlenül könnyű lett.

70%

zombitengerbe, és mindent félretéve rohantam, ha a környékemen megjelent egy kiáltozó szerencsétlen, akit ki kellett szabadítani az élőhalottak brutális, szó szerint halálos szorításából.

Nagyon sajnálom, hogy a kihívást teljesen purgálták a játékból, én szerettem szenvedni a túlélőkkel (akár egyszerre többel is), és sosem picsogtam az időlimites küldetések miatt, ugyanis ez adott egyedi ízt és ritkán tapasztalható izgalmat a játékmenetnek. Ennek vége, maradt a végeláthatatlan hentelés, a poénok, meg a hatalmas felfedezhető terület a rengeteg aprósággal. Ha valaki szereti a nyitott világú játékokat, örül, ha a játék nem nyomasztja folyamatosan a küldetések megoldásával, illetve van hajlandósága a felfedezésre, továbbá nem irtózik a zombiktól, az most is kiválóan fog szórakozni. Így voltam én is, ugyanakkor azt sem bánnám, ha a Capcom végre békén hagyná ezt a franchise-t, és nem készülne több folytatás, mert ha így folytatják, akkor a végén oda jutunk, ahová a Nintendo a teljesen elhibázott Super Mario Runnal: a végén már csak egy gombot kell majd nyomogatnunk, miközben a főhősünk magától szalad végig az élőhalottak sűrűjén.

NE FELEDD A TÚLÉLŐKET!

A Dead Rising 4-ben nem mindenki zombi vagy ellenség, akadnak szerencsétlen túlélők is. Őket meg lehet menteni, ha kedvünk szottyan, amiért jókora adag PP jár. Nem mellesleg a kisegített emberekkel lehet felfejleszteni az óvóhelyeket. Külön jó hír, hogy ezek a figurák egy idő után „újratermelődnek", szóval, ha hosszabb idő után visszatértek egy korábbi megmentés helyszínére, akkor jó eséllyel megint lesz ott valaki, aki a segítségetekre szorul.

FŐ A VÁLTOZATOSSÁG

A Dead Rising egyik legrégebbi és legmókásabb tulajdonsága, hogy egészen agyament hacukákban akciózhatunk, a virágmintás rövidgatyától egészen a teljes testet borító középkori páncélig. Érdemes minden lehetséges göncöt felpróbálni, mert ha ezt megtesszük, akkor bekerülnek a „gardróbunkba", később egy tükörnél kedvünkre cserélgethetjük a korábban már felszedett kiegészítőket, és idővel elképesztő variációkat hozhatunk létre.

EMBERNEK FARKASA

A lőfegyverek nem a játék leghatékonyabb eszközei, de azért nem árt, ha szépen feltöltjük a tárgylistánk ide kapcsolódó részét. Zombikra nagyjából felesleges pazarolni a golyót, de a még élő emberek ellen egész jól beválik a dolog, főleg ha ők is rendelkeznek valamilyen hasonló gyilokszerszámmal. Ilyenkor ugyanis nem mozognak az ostobák, szóval tökéletes céltáblaként funkcionálnak még a gagyi lövöldözős rész ellenére is.

A TÉRKÉP CSALÓKA

A pénzünket legokosabb, ha olyan térképekre költjük, amelyek megmutatják a gyűjtögethető cuccok helyét. Habár azt gondolhatnánk, hogy így már egyszerű lesz megtalálni az extrákat, ez nem feltétlenül van így, ugyanis a pályák cselesek. A szinteket ugyan jelöli a térkép, de egy adott szinten belül is vannak magasságok. Ha az ikonnal jelölt helyen nem találunk semmit, akkor a keresett tárgy vagy a föld alatt, vagy a plafonszint felett lesz.

(VILÁG)ÉGÉS A GYARMATOKON

HEARTS OF IRON IV:

TOGETHER FO VICTORY

[ÍRTA TIKA] **A HEARTS OF IRON IV A MÁSODIK VILÁGHÁBORÚS STRATÉGIAI MŰFAJ SVÁJCI BICSKÁJA, ELVÉGRE HOL MÁSUTT LÁTNÁL GOMBNYOMÁSRA MEGVALÓSULÓ HADITERVEKET, ÚJRATERVEZHETŐ TIGRIS TANKOT ÉS MARXISTA MUSSOLINIKET! MOSTANTÓL RÁADÁSUL A GYARMATOK IS MEGKAPTÁK A TÖRTÉNELEM FORMÁLÁSÁHOZ SZÜKSÉGES ESZKÖZÖKET.**

Paradoxék, isten tartsa meg jó szokásukat, hosszú ideig gyámkodnak minden termék felett, és nemcsak javítanak-foltoznak, de rendszeresen új, izgalmas tartalmakkal töltik fel a történelmi játszótereket. A Crusader Kings 2-höz például több mint 60 expanzió jelent meg, a 300-600 forintos bizbaszoktól a résztvevő nemzetek számát növelő, vagy épp az eredeti játékmechanikát újragondoló nagyobb bővítményekig. A Hearts of Iron 4 bebútorozása ennek a folyamatnak még csak az elején jár, de rögtön egy kiemelt DLC-vel indít, amely a hajdani Brit Nemzetközösség eddig lesajnált, gyarmati sorban tengődő országait veszi kezelésbe.

GYARMATAG DLC

A témaválasztás mondhatjuk, hogy nem aratott osztatlan sikert, hisz Kanada, Ausztrália, India, Új-Zéland és Dél-Afrika ritkán testesíti meg a 2. világháború győzteseiről szőtt álmokat. Persze, örüljünk annak, hogy az autonómiákat végre kezelték, és minden báb, gyarmat megtalálhatja az utat a függetlenség felé. Ezt az anyaország-szolganemzet viszonylatában bevezetett új skálán mérik, és a hat lépcsőben (szabadságtól a teljes integrálódásig) spéci pontok gyűjtögetésével lehet szinteket ugrani. Anglia tehát jobb, ha odafigyel, hogy rendszeresen beruházzon az elmaradott területeken, hisz ezzel is csökken az autonómia, a gyarmat pedig katonai sikerekkel, a Lend-Lease keretében küldött ellátmánnyal, kereskedéssel vagy nemzeti fókuszokkal növelheti ugyanezt. Apropó kölcsönbérlet (Lend-Lease): ismerős történelmi példa, hogy a szovjet elvtársak amerikai bakancsban jártak (43 millió pár lábbelit küldött Roosevelt), amcsi motorokat használtak, szóval az USA nem a leselejtezett 1. világháborús göbziket küldte, mint azt tették sokan az alapjátékban. Tehát mostantól megmondhatod, hogy mit szeretnél, mire van szükséged, és csak azt kapod, vagy semmit.

ADATOK

KIADÓ **Paradox**

FEJLESZTŐ **Paradox**

ÉRTÉKELÉS

Nem a szíveknek kedves nemzetek, bár a minőségre nem lehet panasz, ugyanakkor így az árazás sem olyan korrekt.

TALÁLÁS: **84%**

TARTALOM: **80%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Autonómia rendszer, új nemzeti döntések, Spearhead csataterv.

KONTRA

Nem túl népszerű témaválasztás, hosszú előjáték.

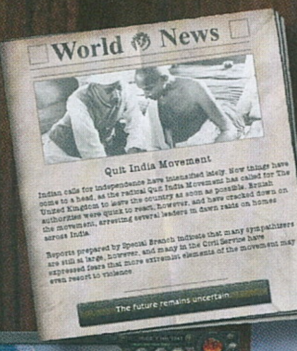
74%

A FAGYI VISSZANYALHAT?

A Hearts of Ironban (és a 2. világháborúban nem különben) egyes nemzetek kiemelt szereppel bírnak, ezért eredetileg csak 7 országhoz, például a németekhez, angolokhoz, oroszokhoz készültek egyedi forgatókönyvek. Valóban megtörtént események, paktumok, valamint kitalált szövetségek, hipotetikus fordulatok – a National Decisionsnek nevezett elemekből rakta össze minden mini-Sztálin a saját történelmét, így épültek be a főbb politikai eszmék (kommunizmus-fasizmus), de a hadsereg és ipar fejlesztéséhez is találtunk mozaikokat. Nos, a Together for Victory kedvezményezettjei ebből a készletből kaptak egy-egy új, részletesen kidolgozott ütemtervet, olyan alternatívákkal, ahol Ausztrália akár Japán szövetségeseként is felléphet, de elképzelhetjük azt az Indiát, amely Ghandival az élen, már a háború alatt beintett a briteknek. Sok elágazás, kidolgozott eseménysorok, és mégis a gyarmati létből kiszakadó, függetlenségre vágyó nemzetek kormányzásához leginkább jól kondicionált ülőgumók kellenek. Szinte nulla ipar, gyenge infrastruktúra, tehát minimum 4 évig a szánalmas vergődést nézzük a képernyőn, és semmit nem tudunk csinálni, hadat nem üzenhetünk (gyarmati lét átka), szóval az európai pörgés után egy új-zélandi túra nagyon tud fájni. Talán Kanada és India emelkedik ki ebből a halmazból, előbbi a '40-es évtől induló villámgyors fejlődéssel, utóbbi pedig a japán térhódítás útjában álló bástyaként.

Azon túl, hogy a DLC-ben el vagyunk nyomva (szó szerint), azért származik ebből néhány előny is. Gondolom ismerős a gurka kifejezés: imádnivaló csibészek Indiából, éles késekkel. Az auszik meg traktorból csinálnak tankot, és állítólag golyóálló. A Nemzetközösség megosztható fejlesztései, és a rengeteg új esemény, döntés mellett a hadműveleti tervek is finomodtak. A területőrzés funkciót például lehet priorizálni (kikötőkre, erődökre stb.), illetve a villámháborús manőverekbe beleszőhetjük az új Spearhead elemet, ahol a páncélos ék valóban lándzsaként tör át minden vonalat. A csatákról pedig végre részletes jelentést kapunk a Combat log ikonja alatt: az ember- és hadianyag veszteség seregenkénti bontásban, statisztikák és egyéb finomságok szép színes masnival átkötve. Mondanám, hogy már csak ezért megérte, de ezt elvileg az alapjáték tulajdonosai is megkapták a legutolsó frissítéssel. ◘

Ha mindig arra vágytál, hogy egy apró gyarmatot felvirágoztatva törj világuralomra, ezt a kiegészítőt neked találták ki.



Nem, a Hearts of Iron még mindig nem egy különösebben látványos sorozat, ettől függetlenül a stílusában megállja a helyét.

POKOLI GOLYÓK A VILÁGÉGÉS UTÁN

PFX2 BETHESDA PINBALL

[ÍRTA BÖJTI] **A 2016-OS ESZTENDŐ UTOLSÓ KIEGÉSZÍTŐJÉRŐL IS LEHULLOTT A LEPEL, SŐT DECEMBER ELEJÉTŐL MÁR KÉZHEZ IS LEHETETT VENNI A HÁRMAS PAKKOT, AMI A BETHESDA LEGISMERTEBB ÉS LEGKEDVELTEBB SOROZATAIT ÖLELI FEL. POKOLI DÉMONOK, SÁRKÁNYOK, ATOMROBBANÁS UTÁNI RADIOAKTIVITÁS – ENNEK A GOLYÓNAK MÁR LŐTTEK.**

Novemberi számunkban szomorkodtam kicsit, hogy az utolsó, a Marvel különleges képességű hősnőinek dedikált csomag nem lett valami erős, erre a Zen mintha csak meghallotta (vagyis elolvasta) volna kritikámat. A Bethesda Pinball tulajdonképpen mindent jóvá tesz, és nem csak az év korábbi kiegészítőinek (Star Wars, Aliens) minőségét hozza, de felül is múlja azokat. Ahogyan azt már a megjelenés előtt behirdették, a Bethesda Pinball az azonos nevű kiadó legismertebb alkotásait veszi alapul, avagy a pakkban lévő három flipperasztal a The Elder Scrolls V: Skyrim, a Doom és a Fallout legjobb pillanatait idézi a golyóütögetés közben.

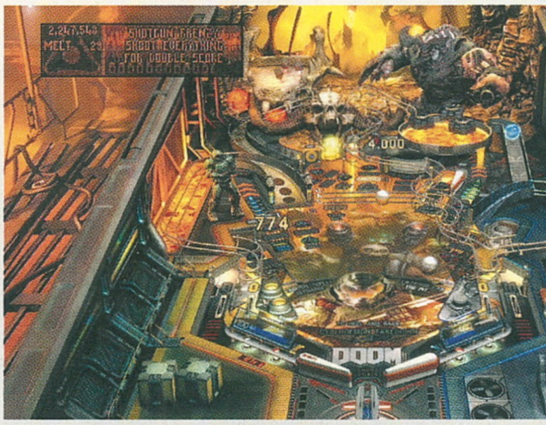
MÚLTBÓL A JÖVŐBE

Érdekes indítás, hogy miközben a kórus a már jól ismert dallamot énekeli fülünkbe (Dovahkiin avagy a Dragonborn dalát), az eredeti programhoz illő, autentikus karaktergenerálással kezdünk, ezzel megválasztva, milyen harcosra vagy varázstudóra vágyunk. Aztán persze úgyis a golyó ütögetése következik a háromkaros asztalon, ami felett időnként még egy sárkány is átrepül, hogy alaposan feltüzelje a hangulatot. No, nem mintha az egyetlen kihívást a szárnyas nyújtaná, többek közt még középen mozgolódó őrrel is megküzdhetünk, miközben karakterünk automatikusan fejlődik az összecsapások és rámpakeresések közben. Nem kevésbé hangulatos és autentikus az eredeti forráshoz képest a Fallout Pipboyokkal teli flipperváltozata sem. Van menedék, szupermutáns, és minden egyéb, amit megszokhattunk a szériától és annak legújabb részétől – így a karaktergenerálás itt is a játékmenet része, ahogy a kisebb lövöldözések túlélése is. Érdekes, hogy ez az asztal az egyetlen, amelyik négy karral bír, így kicsit megdobva a játékélményt és a lehetőségek számát.

POKOLI MÓKA

Mondjuk opciónk a Doom esetében is bőven van, ahol a nehézség megválasztását követően (Hurt Me Plenty és Nightmare) Doomguy is ott vár minket az asztalon, méghozzá Cyberdemon társaságával. A láncfűrésszel elindított golyó innentől két speckó, kisebb helyre is bejuthat, választhatunk magunknak apró feladatokból álló küldetéseket, és mialatt a brutál, sokszor nyomasztó, jól ismert zene szól, bizony komoly harcokban is részt veheTünk. Megjelenik mindenféle szörnyeteg, hősünknek segítenünk kell az összecsapás során, így megjárva a poklok poklát a flipperasztalon. Mivel pedig (és ez a cikkben bemutatott másik két feldolgozásra is igaz) maga a műfaj majdhogynem végtelen ideig képes elszórakoztatni a flipperek kedvelőit, a kellő kitartással rendelkezők temérdek órát belepakolhatnak a Doomba, a Skyrimbe és a Falloutba.

A Zen Studios legutóbbi, marveles asztalcsomagja gyengébb lett az átlagnál, de a Bethesda-gyűjtemény most egyenlített.



A Bethesda játékai a Zentől megszokott minőségben kerülnek tálalásra ebben a remek kiegészítőben.

AZ ESZTENDŐ MÉLTÓ LEZÁRÁSA

Összességében elmondható, hogy a Zen szinte végig maximumon pörgött, ami a flipperjátékot és annak frissítéseit illeti, hiszen a csapat baráti áron kínált idén korrekt, sőt sok esetben kiemelkedő kiegészítő csomagokat. Az esztendő elején kiadott The Force Awakens és a későbbi Aliens vs. Pinball mellett nemhogy szégyenkezni nincs oka az aktuális (jó, immáron egy hónapos) pakknak, de videojátékos szemmel a Bethesda Pinball az egyik legjobb ajánlat az alapjáték megjelenése óta. Érthető, hiszen sokunk kedvencei elevenednek meg a három asztalon, méghozzá olyan formában, amit a rajongók várnak el, tehát nehezen vitatható el bármilyen érdem a fejlesztőktől. Sőt kicsit komikus talán, de a Bethesdára jellemző bugok ezúttal elmaradnak, nincsenek beragadások és vicces helyzetek, elsőre csak a karakterfejlődés és az ezzel járó skillek jelenléte lehet fura az ortodox flipperek kedvelőinek. Máskülönben a Doom például az eddigi legjobb hangzással lett megáldva a sorozatban, fülessel játszva időnként a fejünk is lerepül a pokoli brutalitástól, ami nemcsak a képernyőn, hanem az audioélményben is tetten érhető. Innentől pedig már tényleg az a kérdés, hova lehetne tovább fejlődni, miben lehetne javulni, amire nem könnyű választ adni. Emiatt tulajdonképpen már csak kívánságaink maradtak, ilyen mondjuk a pakk folytatása, amibe a Wolfenstein mellett bekerülhetne a Quake és a Morrowind vagy az Oblivion is. Ugyan ki ne lenne vevő rá?

ADATOK

KIADÓ
Zen Studios

FEJLESZTŐ
Zen Studios

ÉRTÉKELÉS

Három nagyszerű játék flipperváltozata egyetlen fantasztikus csomagban. Ez a gyűjtemény az esztendő legjobb összeállítása az alap flipperjátékhoz, így kihagyhatatlan a rajongók számára.

GÉPIGÉNY

1,66 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600 vagy Radeon 9800 VGA, 2,5 GB hely, futtatásához az ingyen letölthető Pinball FX2 alapjátékot is telepíteni kell.

TÁLALÁS: **95%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO
Mindegyik asztal remek lett, autentikusan illeszkednek az eredeti verzióhoz.

KONTRA
Nagyjából annyi róható fel a pakknak, ami minden egyes flipper számára is – egyszer csak elunjuk a golyózgatást.

95%

FÉKTELENÜL

THE CREW: CALLING ALL UNITS

[ÍRTA **MCMACKO**] **A KÜLÖNÖS MŰFAJHIBRIDNEK INDULT THE CREW KÉT ÉV UTÁN IS ÉL ÉS VIRUL, RÁADÁSUL MEGÉRKEZETT A LEGÚJABB KIEGÉSZÍTŐJE, AMELY A RÉG MEGREKEDT ALAPOKAT PRÓBÁLJA KITASZIGÁLNI AZ ÁLLÓVÍZBŐL. TESSÉK FELCSATOLNI A GUMIBOTOKAT (SIC!), ÉS BEKAPCSOLNI A SZIRÉNÁT – INDUL A HAJTÓVADÁSZAT!**

Szemem az aszfaltcsíkon, pulzusom az egekben. A szállításra váró csomag felszedésével a körzet összes zsaruját magamra vonzottam. A visszapillantó tükör kíméletlenül a szemembe irányítja a kék-piros szirénák fénypamacsait, mintha nem lenne elég a fülsüketítő rikácsolás, amely a kopók kürtjeiből zengi be a környéket. Hopp, ezt a kanyart levágom, majd némi hezitálás után inkább a mezőn folytatom utam a célom felé. Az aszfalt túlságosan is stabil talaj üldözőim számára, akik betéve ismerik ezeket az utakat. Már-már örvendeznék, hogy sikerült leráznom kitartó üldözőimet, amikor újabb négykerekű bukkan fel a dombok mögül, természetesen az én bőrömre pályázva. Fel sem ocsúdok a látványuktól, autóm máris zavarodott viselkedéssel tesz tanúbizonyságot arról, hogy agresszív hajtóm egy elektromágneses impulzuslöketet aktivizált. A kormány elbizonytalanodik, reflexeim összekuszálódnak, és a fontos szállítmányom jelenlétének gondolata sem képes az idegeimet újra összehangolni a gépjármű szenzorjaival. Szinte el sem múlik az elektromos köd, máris visszacsapódom az aszfaltra, ahol a korlátnak vágódva tehetetlenül sodródom, közben pedig pimasz szikrák jelzik a súrlódás törvényeinek kikezdhetetlenségét. Az autóm lelassul, üldözőim vészes közelségéből szabadulni nem tudok – ezt a szállítmányt bebuktam, újratöltés, újratervezés. Morogva konstatálom magamban, hogy kezdhetem elölről a mókát, ha ki akarom kaparni magamnak a Crew következő szintlépését…

Körülbelül így néz ki egy véletlenszerűen kiragadott pillanat abból a The Crew szeánszból, amelyet már az új DLC tartalmával is felvértezett programban indítottunk. A Calling All Units klasszikus rabló-pandúr alapfelállással bolondítja meg a 2014-ben debütált verseny-MMO világát, több, de inkább kevesebb sikerrel. Nézzünk a dolgok mélyére, és lássuk, mit is gurítottak nekünk Ivory Tower (és talán a Ubisoft belsős) fejlesztői.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ivory Tower, Ubisoft Reflections

MŰFAJ
versenyjáték

INFO

MEGJELENÉS
2016.11.29.

ÁR
Steamen 25 euró (kb. 8000 Ft), PS4-re és Xbox One-ra egyaránt 7690 Ft-ért lehet megvásárolni, futtatásához az alapjáték szükséges, cserébe ajándék a Wild Run kiegészítő.

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, 356 MB SM 3.0 VGA, 16 GB HDD.

„ZSENIÁLIS AMATŐRÖK AZ UTCÁN"

Mint minden valamirevaló kiegészítőben, így a Calling All Unitsban is kapunk egy kisebb sztoriporciót, amelyben a korábbról ismerős Zoe lesz a mentorunk. A kopók a Harvester nevűbanda ellen vetnek be minket, mint a *Nemzetbiztonság Bt.* új sofőrét. Clara Washingtonnal a sztori elején még az eredeti főszereplő (Alex) ellen is fel kell kötnünk a *Csupasz Pisztolyt*, aztán jönnek a maffia emberei, a Harvester agresszív szállítói és a többi szerencsétlen, aki még nem tudja, hogy a pimpelt rendőrjárgányok és egy eltökélt rendőrnő ellen esélyük sem lesz majd.

A 12 új misszió mondjuk eléggé soványka adalék. Van olyan küldetés, ahol praktikusan egy perc alatt meglesz az aranypecsét, máskor körülbelül tizedszerre sikerül sarokba szorítani a menekülő áldozatot (persze az is lehet, hogy némi tápolás után hamarabb megoldható egy-egy ilyen felállás). Nem titok, hogy különböző fejlettségi mutatókhoz vannak kötve a Calling All Units küldetései, így ha minddel szeretnénk végezni, akkor a 40-es szintet is be kell céloznunk a karakterünkkel. Annyi pluszszal azért még extrán kecsegtet minket a játék, hogy bedobja az 50-ről 60-ra emelt maximális szintküszöb csábítását. Ehhez pedig az új „Crate" küldetéseket és a vérdíj-jellegű "Bounty" rendszert is kiaknázhatjuk. Előbbiben *Szállító 2*-ként kell rápörögnünk egy-egy csomag elfuvarozására, utóbbi pedig egyfajta presztízs rendszert pakol a kergetőzéshez. Egy magasabb vérdíjjal ellátott játékos lekapcsolása nyilván nagyobb jutalommal jár, de közben a saját szintünk is növekedik.

„Most komolyan ekkora hacacárét okoz, hogy levágtam azt a rövid kanyart?"

Ha azt hiszed, hogy szirénáznak mögötted, kár forgolódnod: szinte biztos, hogy igazad van!

Alapjait tekintve jó kis kiegészítő lenne a Calling All Units, de sajnos komoly hibája, hogy brutálisan túlárazták a kiadónál.

VASKABÁTOK

Mindezek mellett az üldözéseket feldobták pár kütyüvel is, így villanógránátot vagy EMP-t is bevethetünk a megfelelő közelségbe került négykerekűekkel szemben. A *Bűnvadászok* és az utcai versenyzők másmás cuccokat alkalmazhatnak, ezzel erősítve a támadó-védő szerepeket. A leteperésre váró mazsolákat amúgy nem a Burnout-módszerrel (azaz a nagybetűs és fenséges Takedownnal) tudjuk végleg lekapcsolni. Elég, ha kellő közelségben, olyan 30 méteres távolságban maradunk hét másodpercig, máris domináltuk a menekülő járgányt. Ezt azzal fejelték meg a készítők, hogy a *Halálos Iramban* iszkoló szállítót más utcai versenyparipákkal is segíthetjük, ezzel törve borsot az üldözők orra alá. Amikor nagy a tömeg, olykor azért el-elszabadul a káosz, de talán pont ezek a pillanatok szolgáltatják a Calling All Units legmozgalmasabb és legemlékezetesebb jeleneteit. Néhány új autót is kapunk a pénzünkért (a játékban meglehetősen sokat kell perkálni a fejlettebb példányokért), de a friss járgányok ténye nyilván azokat fogja csak letaglózni, akik eleve gyűjtögetés-fetisizmussal vágnak neki egy versenyzős játékprogramnak. Ezen felül 8 korábbi kocsi viselkedése is finomhangoláson esett keresztül, valamint a kétkerekű vasak fizikáját is polírozgatták a fejlesztők.

MIRE JÓK A ROSSZFIÚK?

Sajnos a problémák halmozottan ütik fel rusnya fejüket, és ezek feltárásához nem is kell 48 órát játszani a programmal. Emlékezhetünk rá, hogy méretes nyitott világából fakadóan a Crew utcái közel sem voltak olyan csiszoltak, mint mondjuk a Criterion játékaiban megszokott terepek. A Calling All Units üldözős jelenetei közben rengetegszer akadunk majd fenn a pálya különböző díszleteiben. Multiplayerben mondjuk már csak emiatt is jól jöhet a pályára visszahelyezés képességének elsütése, amivel a menekülő járgányhoz is felzárkózhatunk (némi cooldownért cserébe). Így akár a zsarustratégia részévé is lehet emelni a visszatérő opciót.

A készítők fókuszálatlanságát bizonyítja, hogy nem sokat simogatták az olykor bogarassá váló GPS-t, nem finomították a terepszakaszok döcögősségét, de mit is mondjunk – a látványhoz, vagy úgy en bloc a prezentációs elemekhez sem adtak semmi újat az Ivory Tower munkatársai. Kár, mert azt a soványka sztorit is hihetetlenül lehúzza ez a hozzáállás, amelyet bónuszként az utóbbi idők legrettenetesebb szinkronjával spékeltek meg. Szegény hősnőnk stílusa az iskolai osztályunk kitűnő tanuló, de felszeg kislányára emlékezteti az embert, aki hibátlanul felmondja a drámai memoritert, ám körülbelül annyi beleélést tesz a dologba, mintha egy autóalkatrész-katalógus sorait olvasná fel. Ami viszont erős a kiegészítőben, az már az alapjátékban is dögös és megkapó volt. Így egy új találkozás a Crew terebélyes térképével még akár most is élményszámba mehet. A járműpark és a terep szódával egészen jól csúszik, az irányítási modell (a fennakadásokon felülkerekedve) egész élvezetes, egy frissen indított karakterrel pedig sokáig elszórakozhatunk, pláne, ha egy tettre kész „krú” is a közelünkben ólálkodik.

POFÁZUNK ÉS VÉGÜNK!

Oké, ígérjük, több gyenge mozis hivatkozást vagy égetnivaló filmcím-fordítást nem fogunk letuszkolni a torkotokon (elég, ha ezt a filmforgalmazók megteszik velünk szezonról szezonra). De az az igazság, hogy a Crew új letölthető kiegészítője nagyjából azon az értékszinten mozog, ahol ezek a filmek is ketyegnek. Van azért némi tartalom a csomagban, de meglehetősen sovány. Vannak poénos ötletek, akad néhány új járgány, de ezért a pénzért akár többet is várhattunk volna. Az üldözések, mint már az a fentiekből kiderülhetett, sokszor szórakoztatóak, de ennyi és körülbelül nem több az az élmény, amire emlékezni fogunk a Calling All Unitsszal kapcsolatban. Akkor és csak akkor érdemes komolyabban elgondolkodni a beszerzésén, ha [KÉKLÁMPA] a mai napig elő-elő vesszük a játékos-életünk részévé vált alapjátékot, vagy ha [PIROSLÁMPA] most akarunk nulláról beleugrani a Crew élménycsomagjába. Ez esetben az alkalmanként akciósan is elkapható alapjáték mellé érdemes lehet behúzni az új kiegészítőt, mert grátisz dukál a Wild Run az *Újabb Rendőrsztori* mellé.

RABLÓ-PANDÚR

NEM ELŐSZÖR FORDUL ELŐ, HOGY AUTÓS JÁTÉKBA EMELIK BE A KLASSZIKUS RENDŐR-GAZEMBER FELÁLLÁST. A GURU SZERKESZTŐI MÉG EMLÉKEZNEK AZ ŐSÖREG, AZ OUTRUN STÍLUSÁBAN FOGANT CHASE H.Q.-RA VAGY A KORTÁRS CISCO HEATRE, DE KICSIT KÖZELEBBI MEMÓRIAREKESZEKBŐL AZ 1998-AS KLASSZIKUS NEED FOR SPEED III PÁLYÁI, VAGY A 2002-ES FOLYTATÁS FENYŐERDŐS SZAKASZAI IS BEVILLANNAK. LEGTÖBBÜNKNEK MÉGIS A 2010-ES NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT JELENETEI FOGNAK LEPEREGNI, HA HEVES ÉS IZGALMAS AUTÓS ÜLDÖZÉST EMLEGETÜNK. EGY DOLOG KÖZÖS A KORÁBBAN FELSOROLT JÁTÉKOKBAN: AZ ÜLDÖZŐ (VAGY AZ ÜLDÖZÖTT) ADRENALINITTAS SZEREPKÖRÉT MIND JÓL ÉRTELMEZTÉK, EZ PEDIG ALAPVETÉS A MŰFAJBAN.

ÉRTÉKELÉS

MCMACKO

Hiába próbál új tölteseket ömleszteni a Crew kétesztendős áramköreibe, ettől jóval nagyobb léptékű újrahuzalozás dukálna már az alapjátéknak.

TÁLALÁS: **50%**
TARTALOM: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Jönnek a zsaruk, villog a sziréna, csattannak a technikai fegyverek, sikoltoznak a gumik – ennek a húzását jól kapja el a kiegészítő.

KONTRA

Atom drága ahhoz képest, hogy mit (vagy mit nem) tartalmaz. Gatya szinkron, kevés új tartalom, minimál sztori.

55%

MYSTIKUS SZIGET

QUERN™ UNDYING THOUGHTS

[ÍRTA CHOCHO] **KÉT ÓRÁJA BOLYONGOK. FOGALMAM SINCS, MIT KÉNE TENNEM, CSAK AZT, HOGY A MEGOLDÁS AZ ORROM ELŐTT VAN. VAGYIS HÁT, OTT KELL LEGYEN. MÁSHOL NEM LEHET, AZ KÉPTELENSÉG! NEM TUDOM, MEDDIG TART RÁLELNEM A TITOK NYITJÁRA, DE ABBAN BIZTOS VAGYOK, HOGY EUFÓRIKUS PILLANAT LESZ.**

Nem a Final Fantasy XV az egyetlen játék a hónapban, ami különös figyelmet fordít a kristályokra.

A bevezetőben említett élethelyzet tökéletesen leírja, milyen érzés a Quernnel játszani. A magyar Zadbox Entertainment Kickstarter-szökevény logikai kalandjátéka olyan ősök előtt tiszteleg, mint a korunk fiatal játékosainak már talán ismeretlenül hangzó Myst. Volt idő, amikor a hatalmas, elhagyott pályákon nem fegyverek után kutattunk, hanem kismillió logikai feladvány közepette kerestük a kiutat. Mikor pedig végre sikerült rájönnünk, hová való az a fránya kapcsoló, elöntött bennünket a semmivel össze nem hasonlítható boldogságérzet. A Quernben is ez az érzés hajtja előre az embert.

REJTÉLYEK VÁROSA

Aki esetleg tényleg nem tudja, mi fán terem a Myst, annak álljon itt röviden az 1993-as klasszikus alapvetése: adott egy sziget, rajta a játékos, aki egyedül próbálja megoldani a hely rejtélyes fejtörőit. Ezekből nagyon sok van, egymásra épülnek, segítség pedig nincs, kizárólag a szürkeállományunkra hagyatkozhatunk. A Quern - Undying Thoughts is pontosan ezt a receptet követi. Hősünk egy elhagyatott szigeten tér magához, ahol egy régészprofesszor letűnt civilizációk nyomait kutatta. Az öregnek azonban nyoma sincs, a belső nézetből irányított főszereplő csak a hátrahagyott levelei alapján tudhat meg ezt-azt a szigetről, amit egyébként Quernnek nevezett el a tudós – innen a cím. A sziget nem túl nagy, cserébe mindenféle furcsa szerkezetek borítják, amiket valamilyen titkos erő hajt. Ennek nyitját szeretné megtudni a professzor, és erre használja fel a gyanútlan főhőst, aki az elé táruló logikai feladványok megoldásával halad előre a történetben.

A magam részéről nem vártam komoly narratívát a programtól, elvégre ezekben a játékokban bőven elég, ha pár elhagyott cetli vagy felirat löki előre a sztorit. Helyette maguk a feladványok a fontosak, valamint az azok köré épített játékmenet – és bár ezekben is erős a Quern, a forgatókönyv meglepően fontos szerepet tölt be a kaland során. Enyhe spoiler, hogy hősünkön kívül egyéb karakterek is szerepet kapnak a Quernben, akik a játékos moralitását is próbára teszik. Ez a befejezésnél válik igazán érdekessé – nem lövöm le, mi történik, csak annyit árulok el, hogy kifejezetten elgondolkodtatóan kezelték az írók a „jó" és a „rossz" fogalmát. Ráadásul két befejezés közül is választhatunk, noha ezek olyannyira nem térnek el egymástól, inkább csak a sztorit helyezik más-más megközelítésbe.

ADATOK

KIADÓ
Zadbox Entertainment

FEJLESZTŐ
Zadbox Entertainment

MŰFAJ
kaland

INFO

MEGJELENÉS
2016.11.28.

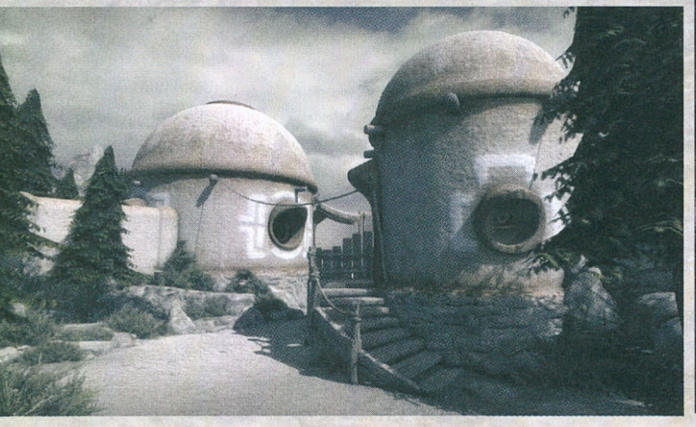
ÁR
A játék Steamen kapható, ára 23 euró (Kb. 7200 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-2100, 3 GB RAM, 2 GB VGA, 7 GB HDD.

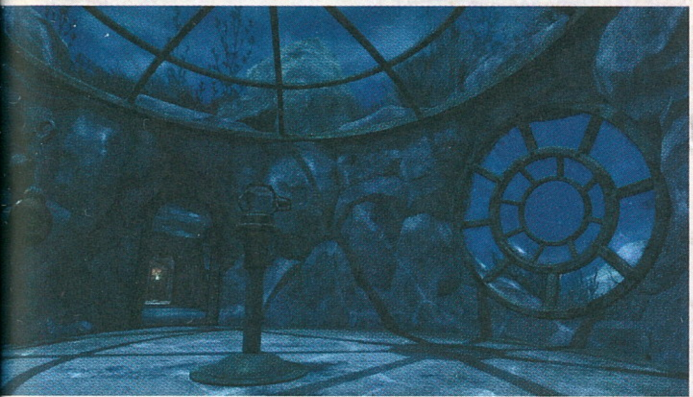
CSODÁS UTAZÁS

Mivel a szigetet jórészt egyedül járjuk be, hamar ránk települ az a fajta magány, ami ennek a stílusnak szinte kötelező velejárója. Bár ellenfelekre nem kell számítanunk, mégis folyton a hátunk mögé nézünk majd, mert annyira nyomasztó az a fajta elszigeteltség, amit Quern szigetén tapasztalhatunk. Ebből következik, hogy a játék hangulata roppant erős lett, szinte eltemet, amit a tökéletes tálalás is kiszolgál. A grafika részletessége indie-projekthez képest fantasztikus, mindent aprólékosan kidolgozott textúrák borítanak, a táj pedig annak ellenére változatos, hogy tulajdonképpen egyazon helyszínen barangolunk. Egyszerűen úgy helyezkednek el az objektumok, hogy nem válik unalmassá a látványuk – ebből is leszűrhető, hogy a pályatervezésre rengeteg időt szántak a Zadboxnál. Persze ehhez a Unity motor könnyen adaptálható eszköztára is kellett; a Layers of Fear alatt már láttam, mire képes értő kezek között az engine, és noha a Quern annyira nem kidolgozott,

Quern szigete nem tűnik túl változatosnak, hiszen egy kisméretű, sziklás képződmény. Mégis, valahogy „szép" az egész.



A fejtörők kifejezetten nehezek, mégsem fogjuk a hajunkat tépni miattuk; remekül lettek megtervezve, ez a kulcs.



PREZENTÁCIÓNAK INDULT...

A Quernt eredetileg nem fizetős játéknak szánták a srácok, mindössze egy diplomamunkának. Ám minél többet dolgoztak rajta, annál nagyobbra nőtt – végül úgy döntöttek, a Kickstarteren keresnek támogatókat a projekthez. A gyűjtés sikerrel zárult, több mint 1300 felhasználó dobott némi pénzt a közösbe. A célként megjelölt 20 ezer fontot (kicsivel több mint 7 millió forintot) így végül 5 ezerrel lépte túl a bevétel. A fejlesztők egyébként összesen négyen vannak, és bár nem tudni, anyagilag mekkora siker a Quern, a Steam „többnyire pozitív" értékelései talán előrevetítenek egy folytatást. A Zadbox egyébként ettől sem zárkózott el: 250 ezer fonttal ez volt az utolsó célösszeg.

mint az elmebeteg festő otthoni sétája, műfaján belül így is veri a konkurenciát. Ráadásul a zenék és a hangok még a vizuális megvalósítást is maguk mögé utasítják. Az a kevés szinkron, ami van, első osztályú, az eseményekhez igazodó, rejtélyes szólamok pedig végig elkísérnek bennünket. Szóval, ami a technikai és művészi megvalósítást illeti, nem lehet okunk panaszra. Bugokkal, fagyásokkal nem találkoztam, a Steamen azonban többen panaszkodtak megmagyarázhatatlan kilépésekre, beakadó egérre – ezek az apró problémák minden bizonnyal orvosolhatók egy későbbi patchcsel, mire ezeket a sorokat olvassátok, talán már ki is adtak egy hibaszűrő frissítést a fejlesztők.

KRISTÁLY A KRISTÁLYNAK

Persze tálalás ide, nemes ősök oda, egy belső nézetes, bolyongós kalandjátékot egyetlen dolog határoz meg igazán: a feladványok sora. Ezek a játékmenet kulcsfontosságú elemei, meghatározzák a program szavatosságát, a kihívásfaktort, na meg azt, hogy van-e értelme még egyszer nekifutni a játéknak. A Quernnek az első két pontot illetően nincs oka szégyenkezésre: az összes logikai feladványt aprólékosan tervezték meg, és bár soknál órákra elidőzhetünk, valahogy mégsem ijesztik el az embert. Noha a megoldások ismeretében cirka 3-4 óra alatt végig lehet szaladni a játékon, első nekifutásra jó, ha 15-20 óra alatt elértek a végére. Ennek oka, hogy a feladványok egymásra épülnek, nemcsak a megoldásukat kell kitalálni, hanem a sorrendjüket is, ami már önmagában felér egy küldetéssel. A játék első felében ráadásul nagyrészt ugyanazon a helyen bolyongunk majd, azzal a kellemetlen érzéssel a gyomrunkban, hogy a fenébe is, már túl kellett volna jussunk ezen a szakaszon. Kapkodni persze nem érdemes; egyrészt nem hoz eredményt, másrészt

ÉRTÉKELÉS

Gyönyörű és hangulatos kaland, ami megidézi a Myst-szerű alkotások minden báját. Amennyiben hiányzik a régi korok agymunkája, a Quern a te játékod!

TÁLALÁS:	90%
TARTALOM:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

Kiváló tálalás, érdekes történet, pazar hangulat, nagyon nehéz, de okos, megoldható fejtörők – mindez magyar nyelven!

KONTRA

Pár kisebb bug, na meg a tény, hogy ezt a játékot csak a műfaj rajongói élvezik, mert egyáltalán nem segíti a játékost a program.

88%

ez egy nyugodt, gondolkodtató játék, ami elé „le kell ülni", időt kell hagyni arra, hogy beszippantson bennünket. Amikor pedig végre sikerül megoldanunk egy feladványt, az eszelősen jó érzéssel tölt el minket – emiatt van értelme játszani a Quernnel. Emlékszem, a tavaly megjelent The Witnessből mennyire hiányoltam azt a katarzist, amit egy órákon át tartó, brutálisan nehéz puzzle után vártam, hiába. Nos, ezúttal a fejlesztők elérték, hogy eufóriával töltsön el a siker, a nagyobb léptékű feladványok ugyanis mindig valami látványos eredménnyel zárulnak. Hol játék a saját műfajában remekel, sokat nem tesz hozzá ahhoz, avagy akik eddig idegenkedtek ettől a stílustól, eztán sem kapnak kedvet egy jó kis agytornához. Na nem mintha elvárnám egy apró indie-csapattól, hogy feltalálja a spanyolviaszt. Épp csak jó lenne, ha segítenék a játékos társadalmat abban, hogy felismerje, miért értékes a kalandjátékok e ritka alfaja. Ehhez nem kéne mást tenni, mint beépíteni valamiféle segítő mechanikát, teszem azt, opcionális tippeket. Szégyenszemre nekem is sokszor kellett a YouTube-hoz fordulnom a teszt során,

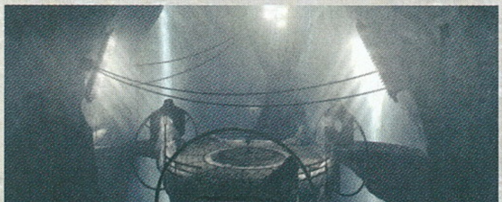
Gyönyörű és hangulatos kaland, amit szakértő kezek formáltak műfaja egyik legjobbjává. Kösz, srácok, jöhet a folytatás!

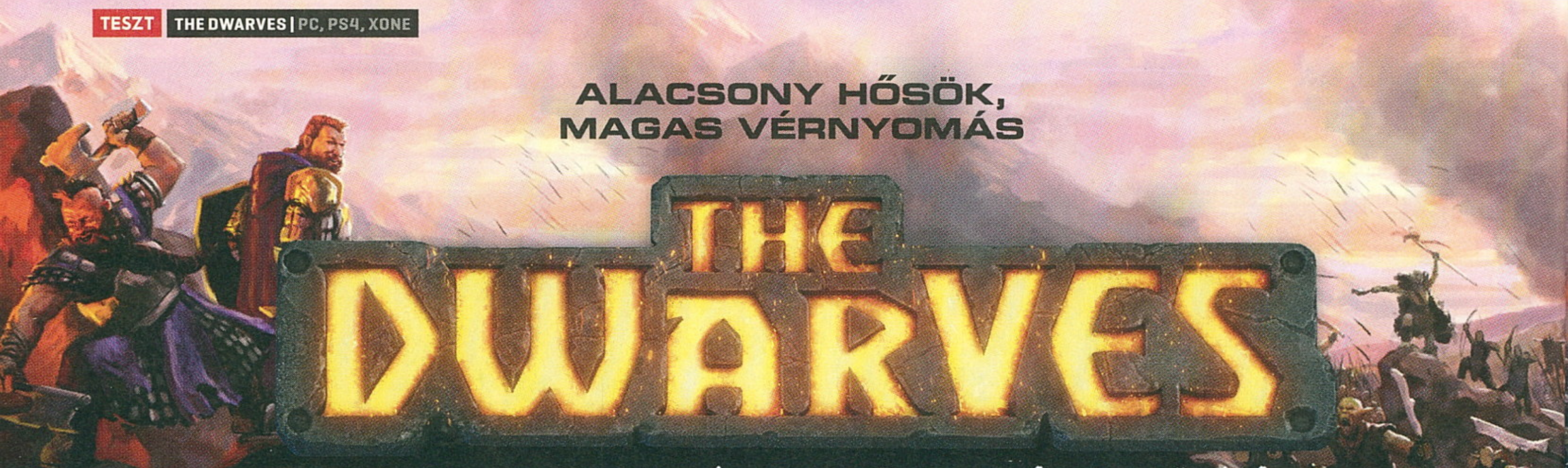
egy épület ereszkedik le látszólag a semmiből, hol egy titokzatos dolgozószoba tárul fel előttünk, az újabb és újabb termek pedig felfedezésre váró titkokat rejtenek. Szinte felfoghatatlan, milyen sokféle feladványba botlunk: van, ahol mindenfelé elszórt elemekből kell összeállítani valamit; máskor egy ősi gépet üzemelünk be titokzatos számsorok megfejtésével; megint máskor kirakóst kell játszanunk. A kedvenc jelenetem azonban az volt, amikor még a játék elején egy sötét szoba falát megvilágítva jelenítettem meg a falra festett, csak UV-nél látható rúnákat – ez egy egyszerűbb puzzle, mégis varázslatos, ahogy „feltárul" a játékos előtt.

KÉZ A KÉZBEN

Az eddigiek után talán meglepő, hogy nem adtam 90 százalék feletti értékelést a Quernre. Ennek két oka van; egyrészt bár a mert idő hiányában egész egyszerűen nem engedhettem meg magamnak, hogy 4-5 órát császkáljak látszólag a semmiért.

A játék ráadásul semmit sem magyaráz el, még az alapokat is úgy kell kitapasztalni. Természetesen nem azt mondom, hogy könnyíteni kellene rajta, szó sincs róla – ez egy nehéz játék, ettől jó! De ha kicsit hozzáférhetőbbé teszi a Zadbox, akkor még több embert szólít meg, főleg, hogy ehhez minden egyéb tulajdonság (tálalás, sztori) adott. Persze így is remek játék a Quern, amit a stílus rajongói számára kötelezővé tennék, de ha esetleg a szép képek és a pár videó lenyűgöző zenéje mindenféle előképzettség nélkül venne rá a vásárlásra, jobb, ha tudod, hogy komoly feladat elé állsz. Én szóltam – és most megyek vissza a szigetre, úgy érzem, van mit tanulnom.





ALACSONY HŐSÖK, MAGAS VÉRNYOMÁS

THE DWARVES

[ÍRTA MIDNITE] **ELEGED VAN ABBÓL, HOGY A LEGMENŐBB KISNÖVÉSŰ KARAKTEREK MAXIMUM NPC-KÉNT BUKKANNAK FEL A LEGTÖBB SZEREPJÁTÉKBAN? SZERETSZ KÉTKEZES BALTÁVAL, HEZITÁLÁS ÉS AGGODALOM NÉLKÜL BERONGYOLNI A CSATA KÖZEPÉBE, MÉG MEGDÖBBENTŐ TÚLERŐ ESETÉN IS?**

Mindig azt vallottad, hogy a hosszú szakállnál, a mély bányarendszerek meghitt sötétjénél nincs csodálatosabb, és hogy egy valamire való karakter háttértörténete ott kezdődik, ha vérvonalad első tagjáig visszavezethetően mindenki fegyverkovács volt? Ha mindezekre bólintottál, akkor itt a játék, amit neked találtak ki! De vajon élvezni fogod?

A The Dwarves egy puszta szeretetből (és közösségi finanszírozásból) született játék, ami mögött olyan szerepjáték-rajongók állnak, akiket a halhatatlan tündék magasztossága vagy a hobbitok békés bohósága abszolút hidegen hagy – inkább mindig is egy törpe bőrébe szerettek volna virtuálisan bebújni, és egy eme tömzsi néphez méltó történetet átélni, ahol végre nem más fajok hősei körül kavarognak az események.

Egy kellően lebilincselő sztori a témában szerencsére adott volt, létezik ugyanis egy sikeres és kizárólag törpék főszereplésével készült könyvsorozat, amire a játék felépíthette világát. Markus Heitz azonos című fantasy sorozatának első kötete szolgáltatja a The Dwarves történetét: a csecsemőként elhagyott, árva Tungdil, aki emberek közt nevelkedett, és életében még sosem találkozott más törpékkel, hirtelen ijesztően grandiózus feladatot kap nevelőapjától. A mágus azzal bízza meg, hogy utazzon el egy távoli királyságba, s ahogy az lenni szokott, egy ilyen út rengeteg félelmetes kalandot, váratlan találkozást, csatát és új ismerőst ígér. Tungdil azonban nagyon messzire esett a törpfától: a fiú egyszerű életű kovácsmester, aki éjjelente könyveket búj sörvedelés helyett, és még soha életében nem küzdött meg egy hobbittal sem, nemhogy vérszomjas orkok hadaival. Nem árulok el hatalmas titkot, ha előre megmondom, hogy az út nem sikerül eseménytelenre: Tungdil összebandázik pár másik törpével, majd rájön, hogy világát egy gonosz mágus akarja uralma alá hajtani. Mivel gazdag lexikális tudásának köszönhetően azt is kitalálja, hogyan állíthatja meg a közelítő rémhordákat, új társaival hosszú és szövevényes kalandok sorának vág neki.

ADATOK

KIADÓ
THQ Nordic

FEJLESZTŐ
King Art Games

MŰFAJ
taktikai RPG

INFO

MEGJELENÉS
2016.12.01.

ÁR
Steamen kb. 12 400 forint.

GÉPIGÉNY
Intel Core i7 3770 3,9 Ghz CPU, 8 GB RAM, GTX770 VGA, 25 GB hely.

> Nagyszerű regényalap, felejthető feldolgozás. A fiúk eztúttal hiába dolgoztak a bányában, nincs mit felmutatniuk.

TALAJMENTI HARCOSOK

Bár a fenti leírás klisésnek hangzik, a történet a The Dwarves messze legjobb része, ami nagy arányban köszönhető a minőségi tálalásnak. Elképesztően profi és gazdag szinkronmunka kelti életre a szereplőket, minden karakternek saját hangja, személyisége és stílusa van. Ráadásul nemcsak a dialógusokat, hanem az egész kalandot narráció kíséri végig, ami végtelenül jobb, mintha simán szövegként látnád a leírásokat – főleg mikor a világtérképen mozogsz, csak felülről figyelve a csapatodat jelző kis bábut és a tájat. Ettől olyan érzés fog el, mintha egy ceruzával-papírral játszott szerepjátékos parti részeseként ülnél egy kockákkal és karakterlapokkal teli asztal mellett, a mesélő hangján át ismerve meg a környezetet és a választási lehetőségeket. Ez a rész remekül működik tehát, ám sajnos az utazáskor használt világtérkép-nézetből előbb-utóbb mindig visszalépünk Tungdil „valóságába", s egy tipikus, izometrikus akció-kalandjáték csatáiban találjuk magunkat, ahol azonnal előjönnek a problémák. A harc ugyanis – ami a törpék életének és a játéknak is a legmeghatározóbb, legmagasztosabb eleme kellene, hogy legyen – több sebből vérzik, mint ahogy Boromir tette legvégső pillanataiban.

A csatákban Tungdil mellett még maximum három harcos lesz segítségedre, akiket szintén irányítanod kell, és bár kijelölheted a parti összes tagját egyszerre a mozgáshoz, speciális támadásokat aktiválni csak egyesével lehetséges. Ez elég sok szempontból bajos és idegőrlő: egyrészt az átlag összetűzésben egyszerre száz darab ork fog körbevenni, vagyis amint magára hagyod bármelyik karaktert, az csakis az alaptámadását használva elkezd random

Fontos: a játékban törpÉK vannak, nem törpÖK, utóbbi ugyanis a kis kék gézengúzokat jelöli, tudjátok, Törp Papa gyermekeit.

odacsapkodni egy találomra kiválasztott orknak, miközben másik három a hátát harapdálja. Igen, a mesterséges intelligencia eléggé butácska, törpéid irányítás nélkül totál életképtelenek, az alap automatikus támadásaik pedig egy zokniba rakott tégla sebzését sem érik el, szóval muszáj használnod a speckó képességeket, ha szeretnéd mindegyiket életben tartani.

Csakhogy a legtöbb ilyen képesség nélkülözi a precizitást. Megadhatod ugyan a támadás irányát vagy célpontját, de hogy ebből végül mi fog kisülni, hány ellenfél és mennyire sérül, azt majd utólag látod meg. A csaták emiatt óriási, kaotikus tömegmészárlásra hajaznak, ami miatt kifejezetten problematikus a tény, hogy törpéid bizony egymást is képesek sebezni. Előfordul, hogy valamelyik területre ható képességgel ráuszítod a karaktered egy csapat orkra, majd szomorúan konstatálod, hogy egy másik törpe is közel állt a hatósugárhoz, és így most matricaként terül el a földön, az egész kaotikus hóbelebanc újrakezdését indokolva.

A totál átláthatatlan harcjeleneteken segít a tény, hogy a pályák nagy részében lehetséges, sőt elengedhetetlen a környezeti adottságokat használni. Például behátrálni egy szűk alagútba, hogy ne tudjanak körbevenni; szakadék mellé csalogatni, majd lelökni az orkokat (ha szerencséd van, saját karaktereid nem zuhannak utánuk); vagy oszlopokat kidönteni, hogy a tető ráboruljon a bestiákra.

Sajnos még így is körülményes az egész élmény, ami összességében valahogy így néz ki: játék megállít, törpe kiválaszt, speckó támadás beaktivál, ugyanezt (a parti méretétől függően) még két-háromszor megcsinál, játék elindít, támadások megtörténnek, játék megállít, legközelebbi orkot alaptámadással becéloz minden karakterrel, játék elindít. Vár, amíg a speckó képesség ismét használható lesz, ekkor játék megállít, törpe kiválaszt... És ez újra meg újra, a végtelenségig. Szerencsére a környezet és a terep taktikázásra kínált lehetőségei valamennyire élvezhetővé teszik a csatákat, de az biztos, hogy még normál nehézségi fok mellett is rengeteg újratöltés és hirtelen halál kell, mire kitapasztalod a harc szépségeit.

ALACSONYAN SZÁLLÓ POFONOK

Bár sok egyedi, partidba felvehető karakterrel találkozol a közel 10 órás játékidő során, harcmodorukban nagy eltéréseket nem tapasztalsz majd. Mindenki öt képességet választhat magának, s ebből hármat aktivál minden csata során, de ennyiben ki is merül a karakterek testreszabása. Összesen talán tíz megüthető szint létezik, s ennek megfelelően a fejlődéshez szükséges tapasztalati pont rettentő lassan gyűlik, de a játék fókuszából annyira kiesett a szerepjátékok eme aspektusa, hogy a fejlődés és szintezés alig fog eszedbe jutni. Sokkal fontosabb, hogy a csaták kezdete előtt ne felejts el minden csapattagnak adni egy amulettet vagy varázsitalt (ha van), hogy legalább ezt az egy szerepjátékra hajazó elemet maximálisan kihasználd.

Összességében a The Dwarves nem egy élvezetes játék. A remekül összerakott fantasy világot elhomályosítja a gyakori bugok mellett az ügyetlen harcrendszer, a fantasztikus szinkronhangok pedig nem ellensúlyozzák az értékelhető szerepjátékos elemek majdnem teljes hiányát. A tény, hogy csata közben nem tudod külön irányítani a kameranézetet, hogy némely helyszín hirtelen váratlanul nehéz kihívást jelent a többihez képest, hogy a gyakori töltőképernyőt indokolatlanul sokáig kell nézni, olyan érzéssel tölt el, mintha a játék különösen frusztráló bétaverziójával játszanál. Persze, ahogy az lenni szokott, a fejlesztők még nem hagyták magára a projektet, bőven csoroghatnak be olyan javítások, amik segítenek a törpék sztorijának élvezhetőségén. Kár érte, hiszen a történet, az ötlet adott volt, s maga az elképzelés felcsigázta a fantasy-rajongók érdeklődését, sokan be is fizettek rá Kickstarteren, ám a kivitelezés valahol elbukott. A The Dwarvest semmi sem foglalja össze találóbban, mint a leghíresebb törpe, Gimli szavai a Gyűrűk Urában, mikor az emberek halandó műveiről beszélve azt mondja: „A végén, azt hiszem, mégsem marad belőlük más, csak a lehetett volna."

ÉRTÉKELÉS

MIDNITE

Hiába vannak egyedi és jól sikerült elemei, hibái miatt mégsem tudom ajánlani ezt a játékot, legalábbis jelenlegi, erősen bugos formájában.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO
Csodálatos szinkronszínészek, remek alaphangulat mesélővel, csatákkal, mágusokkal, orkokkal, s mindennel, ami fantasy.

KONTRA
A csaták nehézkesek, döntéseid lópikulát sem jelentenek, a nehézség inkonzisztens, ráadásul a játék nem kifejezetten hosszú.

55%

TIPPEK, TRÜKKÖK

TARTS TÁVOLSÁGOT!

Mivel a támadó hordák számbeli fölénye jelentős, kénytelen leszel elkerülni, hogy teljesen körbevegyenek. A pályák adottságai sok lehetőséget kínálnak arra, hogy szűk folyosóra vagy két oldalról védett sarokba tudj behátrálni, a szakadék peremére csalt orkokat pedig speciális támadásokkal tudod a mélybe lökni. Mindig keress módot rá, hogy egyszerre minél kevesebb ellenfél férjen csapatod közelébe!

MINDIG MENTS!

Bár a játékban van automata mentés, tapasztalataim szerint ez sokkal ritkábban aktiválódik, mint kéne. Nemcsak harc közben, de a térképen barangolás alatt is roppant egyszerű távozni az élők sorából, csak egy rosszul megválasztott dialógus opció kell hozzá, hogy a Game Over képernyővel szembesülj. Ments minél gyakrabban, akkor is, ha úgy érzed, épp semmi halálos veszély nem fenyeget. Mert de, fenyeget.

NINCS JELENTŐSÉGE

Bár a játék során számtalan ponton hozhatsz döntéseket a sztorival kapcsolatban, ne szorongj azon, hogy jól választottál vagy sem, mert elárulom: nulla jelentősége van a történet szempontjából. Az igazán rossz döntéseket pedig egyszerű felismerni, mert azok után azonnal meghalsz. Szóval ne játszd újra az egészet, csak mert más végkifejletre számítasz, ugyanis csontra ugyanaz fog történni minden alkalommal.

ÓVD TÁRSAID!

Majdnem minden karakterednek lesz valamilyen nagyobb területre ható támadása, amivel egy bizonyos hatósugarú körön belüli csoportokat tud egyszerre sebezni vagy hátralökni. Na, ezeket csak úgy használd, ha ezer százalékig biztos vagy benne, hogy bajtársak nem ácsorognak a közelben, ugyanis két-három ilyen odacsapás képes felére levinni törptársaid életerejét. Semmi szükség megkönnyíteni az orkok munkáját.

MINDEN CSEPP AJÁNDÉK

Bánj óvatosan a varázsitalok fogyasztásával! Bár eleinte ez még nem egyértelmű, a mágikus italok ezen a földön ritkábbak, mint a szakáll nélküli női törpök, minden cseppet meg kell becsülni, és csakis a legszükségesebb, legszorultabb helyzetben felhasználni. Amint belebotlasz egy varázsitalokkal megpakolt vándor árusba, vásárold fel a teljes készletet (de közben ne felejts el útravaló ételekből is felpakolni)!

TÉRKÉPEZD FEL!

A játék egyik legkirívóbb problémája, hogy a kameranézetet lehetetlen manuálisan változtatni. Vagyis, ha egy helyszínen óriási ősfenyők takarják ki a terep egy részét, és harcosaidnak sikerül bekerülni pont arra a területre, akkor nem fogod látni őket, és képtelen leszel irányítani bármit, ami a takarásban történik. Duplán fontos tehát, hogy figyeld meg előre a helyszínek adottságait, és ahol takarás fordulhat elő, arrafele sose tereld hőseidet.

JÓ LESZ OLCSÓBBAN IS

Egy pillantás az infódobozra elárulja, hogy ez a félkész, rövid, tökéletesnek korántsem mondható cím eléggé drága. Bár a tipp magáért beszél, de ezt a játékot tényleg nem érdemes teljes áron, tízezer forint feletti összegért megvenni. Beszerzésével nyugodtan várd meg a következő leárazást – mint a legtöbb, kevésbé sikeres játékot, valószínűleg a The Dwarvest is valamilyen überakció részeseként látjuk viszont hamarosan.

[ÍRTA TENEBRA]

A kétezres évek elején sokunkat izzasztott meg a kőkemény Commandos, melynek sikerén felbuzdulva jó néhány lelkes követő indult harcba a játékosok kegyeiért, mint most a legújabb, a Japán középkorát követő Edo-korszakban játszódó Shadow Tactics.

A lopakodós stratégiai játékok műfaját az 1998-as Commandos tette népszerűvé, melyben pár specialista hőssel akcióztunk a második világháború poklában, őrjáratok útvonalait és nézésirányait memorizálva, katonáink speciális készségeit használva fel a túlerő ellen. A piszkosul nehéz Commandos bár néha idegesítő tudott lenni, 2001-es második részével (Men of Courage) együtt hatalmas siker lett.

A Commandos és a Desperados öröksége tovább él a német szamurájkalandban: a Shadow Tactics igazi keményvonalas PC-s stratégia lett.

(A többi folytatásról sajnos ez már nem mondható el). Ezért aztán megjelentek a lelkes követők, mint a vadnyugati közegbe helyezett Desperados vagy a Robin Hood: Legends of Sherwood, néhány fontosabb játékmenetbeli újítással (a Commandos-klónokról bővebben a dobozos részben olvashattok, volt belőlük néhány).

A német Mimimi Productions legújabb játéka, a Shadow Tactics a műfajt ezúttal a Japán középkorát követő viharos Edo-korszakba helyezi. A Commandos óta ismerős játékmenet mit sem változott, a Mimimi csupán polírozott az alapsémán, ám a Shadow Tactics így is remek játék lett.

A VIHAR KAPUJÁBAN

A Shadow Tactics tehát a klasszikus szamurájfilmekből ismerős Edo-korszakba (1603-1868) hív minket játszani. Ekkoriban a császártól a tényleges hatalmat az aktuális sógun (katonai vezető) ragadta magához, a rendet a szamurájok tartották fenn, illetve becsületkódexükre (busidó) hivatkozva fosztogatták, sanyargatták a fegyvertelen parasztokat, és Japán egészen a Mejdzsi-restaurációig (1868) elzárkózott Európától és a keresztény világtól. A zárt kultúrában azonban távolról sem honolt béke és rend, a különböző klánok között mindvégig ádáz küzdelem folyt a sóguni címért, olykor nyílt terepen, de gyakrabban politikai intrikák és gyilkosságok formájában. Ebből gazdagodtak meg a korszak profi zsoldosai,az árnyharcos nindzsák.

ADATOK

KIADÓ
Daedalic Entertainment

FEJLESZTŐ
Mimimi Productions

MŰFAJ
stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2016.12.06.

ÁR
Steamen 39,99 euró, azaz kb. 12 500 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel i3 2,5 GHz CPU, 4 GB RAM, 1 GB DX10 VGA, 13 GB HDD.

A Shadow Tactics „díszlete" tökéletes, a magamfajta Japán-őrültek számára igazi paradicsom a német srácok játéka. Gyönyörű, jellegzetes épületek mindenütt, a szigetország olykor tikkasztó, máskor zimankós éghajlatát szinte a bőrünkön érezzük, orrunkat végig birizgálja a délutáni naplementében hulló cseresznyefa virága, vagy épp a zöld tea bódító illata. Azért ne számítsunk next-gen látványvilágra, sőt ha ráközelítünk a karakterekre, szembetűnő a környezet és a figurák rajzfilmszerű, elnagyolt kidolgozása. Azonban a játék stílusos, a keményvonalas lopakodós stratégiáknál pedig nem is kell több a beleéléshez.

Sajnos maga a „történet" közel sem olyan pofás, mint a középkori Japán. Eszerint az új sógun, Tokugawa foggal-körömmel ragaszkodik a saját békéjéhez, melyet egy másik trónkövetelő, Kage-sama veszélyeztet. Mi játékosok, öt karakterünkkel ezúttal nem az ellenállást, hanem a rendet képviseljük, és a sógunt szolgálva Kage-sama lázadóit próbáljuk szabotálni. Csavar persze van a cselekményben, de az amúgy kellőképp hosszú játékidő alatt már csak a műfajból adódóan is háttérbe szorul a sztori. Néhány, a játék motorjával készített, elnagyolt átvezetőt kapunk, de ezeknél még a 2001-es Desparados is többet nyújtott klisés western-videóival. Továbbá a program hivatalos weboldalán drámai karakterfejlődésről beszél a promóció, de én a több mint húszórás játékidő alatt ilyennel nem nagyon találkoztam, különleges képességeiken túl alig van egyéniségük a figuráknak. Valamilyen sztereotip jellemet mindegyikőjük kapott, de ettől még nem tudtam igazán kötődni egyik nindzsához sem. Alig éreztem a különbséget Hayato és Mugen, a csapatvezető és a szamuráj között, de ha nem más hangon szólaltak volna meg, jellemük alapján a két lányt, Yukit és Aikót is tuti összekevertem volna. Oké, japános stílusban néha-néha poénkodnak egymással: Takuma, az idős mesterlövész udvariasan oltja a „bolond ifjúságot", és a nagydarab Mugen is keménykedik a maga módján.

RONINMESÉK

A Shadow Tacticsben feltűnő öt karakter öt markánsan különböző játékstílust jelent. S ezt ki is kell használnunk a programban, mert egyik harcos sem sérthetetlen terminátor, mindenkinek szüksége lesz a másik segítségére.

TAKUMA, A MESTERLÖVÉSZ

Az öreg a drabális Mugen tökéletes antitézise, törékeny és gyenge. Viszont szinte a pálya másik végéről kilövi puskájával az ellenség kezéből az evőpálcát, szorult helyzetben gránáttal vagy altatógázzal abuzálhatja a gazfickókat, és egy fürge mosómedve segítségével tereli el az őrök figyelmét.

MUGEN, A SZAMURÁJ

Tankunk, Mugen egyszerre több harcost is hidegre tesz, s egyedül ő képes elbánni a rivális szamurájokkal. Ütős szakéjával pedig az alkoholista rossz arcokat csalja kardélre. Cserébe viszonylag lomha, feltűnő, és nem szeret falat mászni, szóval tényleg az ütőképességére kell támaszkodni.

AIKO, A GÉSA

Aiko szemrevaló kémlány, az álcázás nagymestere. Civil ruhát öltve elcsavarja a gyanútlan katonák fejét, míg társai elosonnak mögöttük. A beszélgetéseket általában hajtűjével zárja, csókot nyomva vele az ellenség torkába. Parfümös flaskáival pedig pár pillanatra megvakíthatja a kukucskálókat.

YUKI, A TOLVAJLÁNY

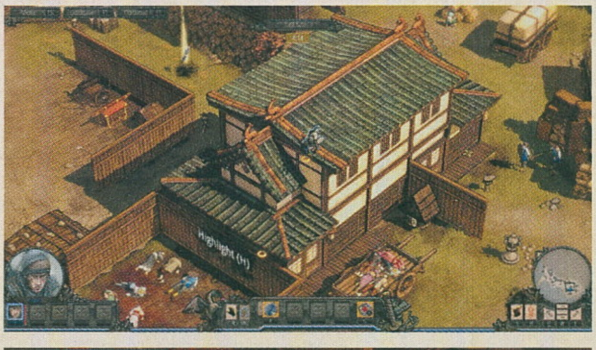
Yuki termete ellenére veszélyes kis vadóc. Bárhova felmászik, bárhol elrejtőzik, s furulyájával éles kiskéséhez édesgeti a kíváncsi őröket. Elrejtett csapdájával pedig gyanútlan katonákat iktathat ki. Zsebmetsző lévén egyébként Yuki nyúlja le a szükséges küldetéstárgyakat.

HAYATO, A NINDZSA

A kvázi főhős Hayato fogja össze a csapatot. Képes falakra mászni, vízben meglapulni, jól ért a kardforgatáshoz is. Persze egy magára valamit is adó nindzsa az árnyékok világában dolgozik, így katanája helyett inkább kaviccsal zavarja meg, s dobócsillaggal szereli le az ellent.

Ellenfeleink ugyan nem hordozzák magukban a Távol-Kelet minden bölcsességét, látnak és hallanak, és ez éppen elég.

De sajnos mindez édeskevés a karakterépítéshez, nincsenek igazi személyes drámák. Egyébként némi színt vihetünk a döcögős párbeszédekben kibomló jellemrajzokba, ha a Shadow Tacticst japánul, angol felirattal játsszuk, mert így legalább autentikusak lesznek a hangok.



A SZAMURÁJ ÚTJA

Ha túltesszük magunkat a Shadow Tactics papírvékony sztoriján, feltárulnak a játék pozitívumai. A Mimimi programja százszázalékos stratégiai játék, a klasszikus, kemény fajtából. A fejlesztők nem szúrják ki 8-10 órás játékidővel a szemünket, a viszonylag borsos árért cserébe elképesztően összetett és méretes pályákon, akár egyenként 2-3 órán át elszöszmötölhetünk. Ezt a számot pedig szorozzuk be 13-mal, ugyanis ennyi térkép áll rendelkezésünkre. S ez csak a normál szint, Hardcore-módban még a tapasztalt Commandos-játékosoknak is fel kell kötniük a kimonót. Sőt kezdő szinten is megizzaszthat a program: az egyik térképen vissza kellett vennem a nehézségből, ám a különbség Beginner-módban sem volt markáns, csupán az ellenfelek reakcióideje csökkent. Egyébként alapjáraton sok gondolkodást, alapos tervezést igényel az összes küldetés, mint a régi szép időkben.

A „régi szép idők" azonban nem csak jó értelemben köszönnek vissza, a Shadow Tactics is átesik a ló túlsó oldalára. Azaz a játék könnyen frusztrálóvá válhat összetettsége és túlzott keménysége miatt. Először is ellenfeleink bár annyira nem okosak, de szinte minden szegletet figyel valaki, a civilek is hallanak és látnak, és nem átallnak spicliskedni, ha rajtakapják Hayatót vagy gyönyörű gésánkat, Aikót futás vagy akció közben. S ha ez még nem lenne elég, néhány katona távolabbra lát, főleg, ha tetőn vagy toronyban áll. Így már a legelső pályákon, például a havas, inkább Yuki képességeit ismertető Imai városában is olyan pontosan kell időzítenünk, mintha legalábbis egy műszert kalibrálnánk. Akár egy másodperc késlekedés vagy véletlen félrekattintás is azonnal a visszatöltés gomb lenyomását teszi szükségessé, minthogy karaktereink igen sérülékenyek és a túlerő hatalmas (5-6 rossz arccal már a nagydarab szamuráj, Mugen sem bír el). Persze, ha belejövünk, elkezdjük élvezni a játékot, de bizonyos küldetéseknél igencsak nagy kitartás és koncentráció, sőt mazochista beállítottság szükséges, hogy legyen motivációnk továbbhaladni, és ne törjük ketté a billentyűzetet.

A fejlesztők egyébként nem csak a nehézséggel és a túlerővel kényszerítenek minket a taktikus, lopakodós játékstílusra.
A pályákhoz normál szinttől kezdve különféle extra feladatok tartoznak, melyekért jelvényeket, kitüntetéseket kapunk. Gyakorlati haszna ezeknek nem nagyon van, de az igazán önsanyargatók a kihívást azzal is fokozhatják, hogy nem ölnek civileket

ELŐDÖK

BECSTELEN BRIGANTYK

A spanyol Pyro Studios Commandos-szériája műfajteremtő volt, melyben hét profival kellett legendásan nehéz pályákon átverekedni magunkat a II. világháborús front mögötti pokolban. A remek 1. és 2. részt sajnos egyre silányabb, pénz szülte epizódok követték, de talán készül egyszer egy méltó folytatás.

ROSSZAK ÉS CSÚFAK

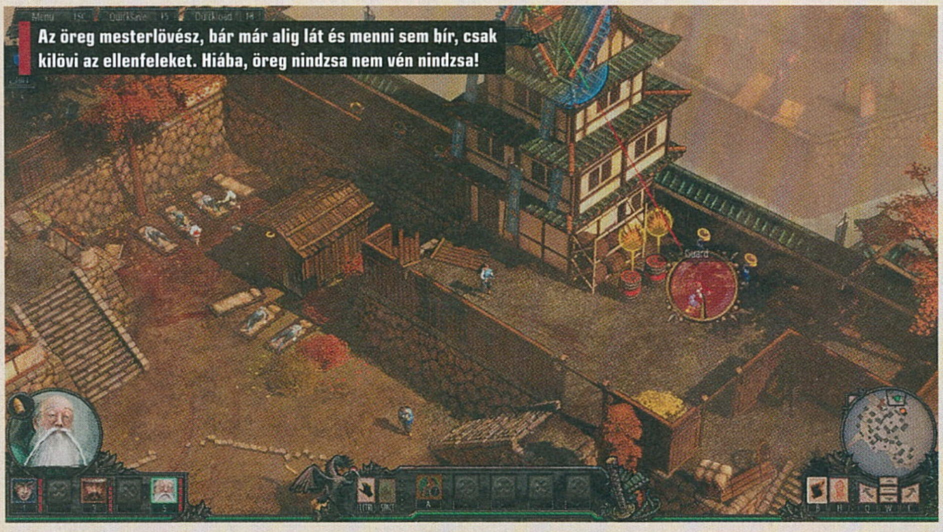
A 2001-es vadnyugati Commandos-klónban, a Desperadosban az El Diablo nevű bandita után kutattunk egyre keményebb küldetéseken keresztül a fejvadász Cooperrel, a dinamitbetyár Sammel, a hamiskártyás Kate-tel, a mesterlövész McCoy dokival, a rablóvezér Sanchezzel és a tolvajlánnyal, Miával.

TOLVAJOK, MINT MI

A 2002-es Robin Hood: The Legend of Sherwood a Commandos-sorozatból ismerős játékmenetet a sötét középkorba helyezte, a tolvajok fejedelmének bandája köré építette fel. A nemlineáris küldetésrendszer mellett újdonságnak számított, hogy lebukás esetén kardpárbajokat vívhattunk.

(higgyétek el, ezt igen nehéz betartani a honfitársak spicliskedése miatt), vagy egyetlen emberáldozat nélkül teljesítik a küldetést. Mivel páratlanul részletes és összetett minden feladat és pálya, lehetőségünk van alternatív módokat keresni az elénk kerülő problémák megoldásához. Például mikor egy (természetesen extrém védett) kastélyba kell bejutnunk, hogy likvidáljuk a sógun egyik kihívóját, választhatunk, hogy a mesterlövész Takumával távolról szedjük le a célpontot, vagy Yukival férkőzünk a japán hűbérúr kedvenc teájának közelébe, hogy megmérgezzük azt. Sokkal elegánsabb megoldás, mint kiirtani mindent, ami él és mozog, nemde?

A küldetéseket tehát sokféleképpen teljesíthetjük, már csak azért is, mert öt karakterünk öt – annyira azért nem markánsan, de – különböző játékstílust jelent. Most eltekintek a figurák készségeinek részletes ismertetésétől, hiszen róluk olvashattok bővebben az 51. oldalon található összeállításban. Legyen elég annyi, hogy mindenkinek van két közös tárgya: egy darab kötszer fellelhető az összes hős táskájában, s később, mikor kiszabadítjuk Takumát, szerez nekünk kezdetleges kovás pisztolyokat, melyeknek egyébként sok haszna nincs, mivel túl hangosak és nagy a szórásuk. Márpedig a Shadow Tacticsben mindenkivel inkább csendben, bokorról bokorra érdemes haladni. Amúgy persze minden hősnek megvan a maga funkciója. Hayato inkább az aktív orgyilkos, vele gyorsabb akciókat hajtunk végre. Yuki hozzá hasonlóan lopakodik, de ő a passzívabb halálosztó, szereti csapdába csalni az ellent. Mugennel, az aktuális tankkal elcsalhatunk és lezúzhatunk egyszerre több őrt is. Az öreg Takumát pedig általában ültetni fogjuk egy magaslaton, és bár mesterlövészről van szó, a puskája túl nagy zajt csap, így én inkább az altatógázait használtam. S végül ott van Aiko, az asszaszin, aki a korszak női ruháit magára öltve szabadon járkálhat az ellenség köreiben, és csak a gyanús viselkedésre kell figyelnie, azaz, hogy ne nyílt színen vágja át valakinek a torkát, mert azonnal lelepleződik.



Az öreg mesterlövész, bár már alig lát és menni sem bír, csak kilövi az ellenfeleket. Hiába, öreg nindzsa nem vén nindzsa!

Jóllehet, mindenki ismerős már a korábbi rokon játékokból, sőt van egy olyan érzésem, hogy a készítők szinte egy az egyben átvették a Desparados hőseit. Például Takuma sztorija pontról pontra megegyezik a Desperados mesterlövészének, McCoy dokinak a történetével, mivel őt is az ellenség fogságából kell kiszabadítanunk, hogy csatlakozhasson a csapatunkhoz. Ez persze nem probléma, mert játékmechanikai szempontból mindegyik hős átgondolt, kidolgozott figura, ráadásul kevés olyan küldetés van, ahol az összes harcos a rendelkezésünkre áll, így senki sem marad ki a buliból, mindenkit használnunk kell. Talán csak az öreg Takumát éreztem kicsit feleslegesnek karakternek: a puskája túl hangos, ő maga túl lassú, s azért is problémás a bottal járó, falábú mesterlövészt átjuttatni az ellenséges területeken, mert legfeljebb létrára tud mászni, a parkour mutatványokat meghagyja a fiataloknak.

A változatosság egyébként a küldetésekre is jellemző, mert a tényleg hatalmas pályákon a műfajból ismerős szinte összes feladattípus visszaköszön. Vannak orgyilkos missziók, mentőakciós küldetések, s van, hogy csak egy kulcsot vagy dokumentumokat kell ellopnunk. Ezek mellett részfeladatokat is végre kell hajtanunk, hogy bejussunk a fő célponthoz. Például mikor Mugen

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NE HERGELD!

Alacsonyabb nehézségi szinteken a játék megengedőbb, és ha véletlenül magunkra is vonjuk az ellenség figyelmét, jól elrejtőzve, egy idő után lenyugszanak az őrök. Igen ám, de a riadókészültség már megmarad, ami azt jelenti, hogy sokkal erősebb és ravaszabb elit harcosok járják tovább a terepet. Tehát inkább maradjunk profik és észrevétlenek, ha nem akarjuk szívatni magunkat! Ha pedig forróvá válik a talaj, pihenjünk és legyünk türelmesek!

NE SZEMETELJ!

Akár a műfaji elődökben, a Shadow Tactics őrei is megőrülnek az elhagyott hullák láttán. Ami azért is nagy szívás, mert a katonák kutakodni kezdenek, azaz benéznek a bokrokba és a házakba is, így nem sokáig leszünk biztonságban a rejtekhelyeinken. Tanulság: rejtsük el a hullákat! Ha ölünk, legyen kötelezően a második feladatunk a porhüvelyek elrejtése: egy bokorba, egy üres házba vagy (legjobb) egy kútba!

A DERÉK HONPOLGÁROK

Ugyan már a Shadow Tactics elődeiben sem szerették a civilek, ha szemük láttára nyessük el valakinek a torkát, de a középkori Japánban különösen vigyáznunk kell arra, hogy ne hagyjunk szemtanúkat, mert a Shadow Tacticsben a polgárok szeretik beleütni az orrukat mások dolgába, így nemcsak a katonák, de a civilek „járőrözését” is számításba kell vennünk. Mindig tanuljuk ki az NPC-k mozgását, akkor nem érhet meglepetés.

Kegyetlen harc folyik a Japán feletti uralmat képviselő apró kis pagodáért.

fogságba kerül, és sikerül kimenekíteni, ahhoz, hogy ugyanazon a pályán kiszabadítsunk pár földművest is, megkönnyítjük dolgunkat, ha visszaszerezzük a szamuráj felszerelését. Életünket egyébként nagyban egyszerűsíti az úgynevezett Shadow Mode használata, mely szintén ismerős lehet a műfaj korábbi darabjaiból. A „shift" gombot lenyomva a kijelölt akciókat nem hajtják végre a karakterek, hanem tárolják parancsainkat, és csak az „enter" billentyűre veselkednek neki a feladatnak. Sajnos karakterenként csak egy cselekvést rögzíthetünk, de hát na, ez nem körökre osztott stratégia, ne legyünk telhetetlenek. Ez a funkció is nagy segítség, mert sok húzós szituációnk lesz, és nincs az a StarCraft-bajnokságokon edzett egérvirtuóz, aki képes megfelelő gyorsasággal reagálni az adott pályán szétszórt hősöket érő támadásokra. Hiszen míg az egyik nindzsával nyomulunk, a másik bokorban megbújt harcost épp egy gyanakvó őr döfködheti a lándzsájával.

SZEPPUKU VAGY HARAKIRI?

A Shadow Tactics tehát nem a története, hanem összetett és jól átgondolt játékmenete miatt élvezetes program. Azonban a sztorin kívül vannak még hiányosságai. Ilyen az elődökhöz képest kicsit túlbonyolított kezelőfelület. Azaz például teljesen érthetetlen, miért nem lehetett leprogramozni, hogy a kurzort a használandó objektumok vagy ellenséges hullák fölé mozgatva automatikusan megjelenjen a „kéz", amivel végre is hajthatjuk az akciót. Ehelyett minden egyes ilyen műveletnél meg kell nyomnunk a ctrl-t. A testeket pedig ugyanilyen körülményesen rakhatjuk le a kijelölt rejtekhelyen, bár legalább ezt ki lehet védeni, hiszen leguggolva automatikusan elejtik hőseink a „sószsákokat". Az is kicsit problémás, hogy ha csupán kábítás céljából akarunk ököllel lecsapni valakit, akkor megint csak külön billentyűvel kell átállnunk „nem halálos üzemmódba", melyet szintén meg lehetett volna oldani például egy sima gyorsbillentyűvel a váltogatás helyett.

Műfajából adódóan a Shadow Tactics is idegesítő lehet olykor-olykor, de ha egy küldetéssel gondunk támad, szinte biztos, hogy mi bénázunk.

ÉRTÉKELÉS

TENEBRA

A Shadow Tactics méltó utódja a kétezres évek klasszikus, legendásan nehéz stratégiai játékainak, s bár túl sokat nem újít a Commandos- vagy a Desperados-sorozatok sémáján, a különleges japán közeg pótolja az eget rengető innovációkat.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Középkori Japán, összetett pályák, változatos küldetések és készségek, kellőképp nehéz.

KONTRA
Néha frusztrációt okoz, papírvékony sztori, klisés jellemrajzok, hosszú pályatöltési idők.

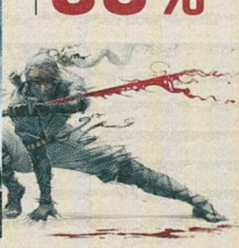
86%

Amúgy az irányításba hamar bele lehet rázódni, mivel minden karakternél ugyanazok a gyorsbillentyűk, és szerencsére Hayato, Yuki és Aiko automatikusan ugrik át tetőről tetőre, ezekkel a műveletekkel nem kell szívni. A kameraforgatás lehet problémás még, ha nincs jó egerünk, bár „Q" és „E" gombokkal ki lehet váltani az egeres kombinációkat.

Az irányítási nehézségek mellett bajos még a töltés is, ami viszont már nagyobb gond, mivel egy ilyen keményvonalas és szívatós játéknál sokat fogunk a „visszatöltés" billentyűre tenyerelni, illetve csapni a sikertelen próbálkozásaink után. Ironikus módon a készítők megpróbáltak elébe menni a dolognak, és a töltőképernyőn felhívják a figyelmünket, hogy ne ijedjünk meg, ha beáll a kép akár egy percre is, „csak a pálya készül" éppen. Habár néhány kompromisszummal a Shadow Tactics viszonylag jól futott a régi vasamon, azért tettem egy próbát, és állítgattam a grafikai beállításokat, hátha csökken a legelső, 1-2 perces pályatöltés, de mindhiába, nem változott jelentős mértékben, legfeljebb a gyorstöltés lett kicsit tempósabb.

S persze nem sokszor, de találkoztam pár programhibával: párszor úgy vágott ki a program az asztalra az akció kellős közepén egy hibaüzenettel, mintha magam is verekedésbe keveredtem volna. Arról pedig gőzöm sincs, hogy a Windows 10-nek tudjam-e be, de a két hete újratelepített rendszerem eddig kétszer produkált szomorú szmájlis kékhalált, mindkettőt a Shadow Tactics végigjátszása során.

Azonban összességében a Mimimi taktikai játéka nemhogy játszható, de egyenesen addiktív, nosztalgikus, a régi szép szentségelős Commandosszal és Desperadosszal töltött tinédzser éveimet idézte mind nehézségében, mind hangulatában. Érdemes beruházni a csapat játékára akár még a mostani, teljes árért is, mert ha valami, akkor a Shadow Tactics tényleg hosszú időre tartalmas kikapcsolódást nyújt. Már ha pár elbukott akció és visszatöltés után nem követünk el mi is harakirit.



A FALNAK IS FÜLE VAN

A Shadow Tacticsben nemcsak szeme, de füle is van az őröknek. Ez azt jelenti, hogy nindzsáink, ha túl nagy zajt csapnak, könnyen magukra vonják az összes környékbeli morcos kardforgató figyelmét. Így mindig figyeljünk arra, hogy adott támadásunk mekkora területre ható csörömpölést kelt – ezt egy kék kör jelzi, melynek középpontjában az aktuális eszközünk célkeresztje áll. Ha túl nagy lenne a zaj, váltsunk stratégiát!

REJTŐZZ!

Küldetéseink során hajlamosak lehetünk a megtisztított területeken otthagyni az éppen nem használt karakterünket, miközben egy másikkal akciózunk. Azonban érdemes ügyelni arra, hogy a passzív harcosunkat is elrejtsük egy bokorban vagy épületben, mert ellenfeleink hajlamosak bepánikolni, és véletlenszerűen őrjáratot küldeni az elvileg békésnek hitt terepre. Ez könnyen a küldetés bukásához vezethet.

NYOMOZZ!

Vannak olyan pályák, amelyeken karaktereink a talajon (például a hóban) lábnyomot hagynak. Ez persze alapjáraton hátráltat minket, ám amit a Batman: Kezdődik!-ben tanított Ra's al Ghul, azt itt is érdemes észben tartani: nyomainkat az ellenség tőrbe csalására használhatjuk fel. Tegyünk például egy csapdát egy bokor szélére, tipegjünk el az őrök előtt, és várjuk, míg lábnyomunkat követve belesétálnak végzetükbe!

SZOMORÚ SZAMURÁJ

A szamurájok ellenállnak nemcsak az alkohol és a nők csábításának, de az átlag fegyvereknek is. Szamurájként Mugen az egyetlen, aki egymaga is képes elbánni velük. Ha viszont Mugen nem elérhető (ugye nem minden küldetésre vihetjük magunkkal), használjuk Takuma puskáját, hogy megbénuljon a kardforgató vitéz, majd gyorsan egy másik karakterrel vágjuk el a torkát! Körülményes, de hát a harcosok útja már csak ilyen.

A HALÁL LESZ A MEGVÁLTÁS

SPACE HULK® DEATHWING™

[ÍRTA CHRIS]

A 2016-OS ÉV ALAPOSAN ELKÉNYEZTETTE A WARHAMMER-UNIVERZUMOK RAJONGÓIT, KÖZEL TUCATNYI KÜLÖNFÉLE ALKOTÁS KÖZÜL VÁLASZTHATTAK AZOK, AKIK ORKOKAT, GÉNORZÓKAT, VAGY MEGÁLLÍTHATATLAN ŰRGÁRDISTÁKAT AKARTAK LÁTNI A MONITORUKON. EZEN CÍMEK KÖZÜL KIEMELKEDŐEN EMLÉKEZETES LETT A SPACE HULK: DEATHWING, DE SAJNOS NEM AZÉRT, AMIÉRT SZERETTÜK VOLNA.

Kezdjük talán ott, hogy mint sokan, én is nagyon-nagyon vártam a Deathwing érkezését. A Focus Home kiadásában megjelenő játékok közül egyetlen címre sem voltam úgy ráizgulva, mint a Warhammer 40,000-es világában játszódó Space Hulkra, sőt talán kijelenthetem, hogy egyetlen olyan warhammeres alkotást sem vártam még annyira, mint ezt. Az első videók teljesen letaglóztak, képtelen voltam elhinni, hogy ez valóban úgy fog kinézni, ahogy azt mutatják. „Tényleg négyfős kooperatív játék lesz, aminél sötét űrhajók gyomrában együtt lövöldözünk a génorzókra? Azok a fegyverek mind benne lesznek? Atyaég, milyen akció! Úristen, az a grafika! Ez nem render?!" – tettem fel magamnak a kérdéseket, és lelkendeztem minden videó után. A Space Hulk: Deathwing gyakorlatilag egy Left 4 Deadbe gyúrt Space Marine-nek ígérkezett, bár gyanús volt, hogy a megjelenés a nyakunkon, mégsem mutattak túl sok részletet a színfalak mögül. Ennek ellenére nagyon vártam a premiert, képtelen voltam elhinni, hogy ez akár rosszul is elsülhet. Most már tudom, hogy ezt rosszul tettem. Az egészséges pesszimizmus sokat segített volna azon a csalódottságon, amit most érzek.

A Deathwingben nem csupán lőfegyverekkel, hanem az űrgárdisták speciális szúrófegyvereivel is hadonászhatunk.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Streum On Studio

MŰFAJ
FPS

INFO

MEGJELENÉS
2016. 12. 14.

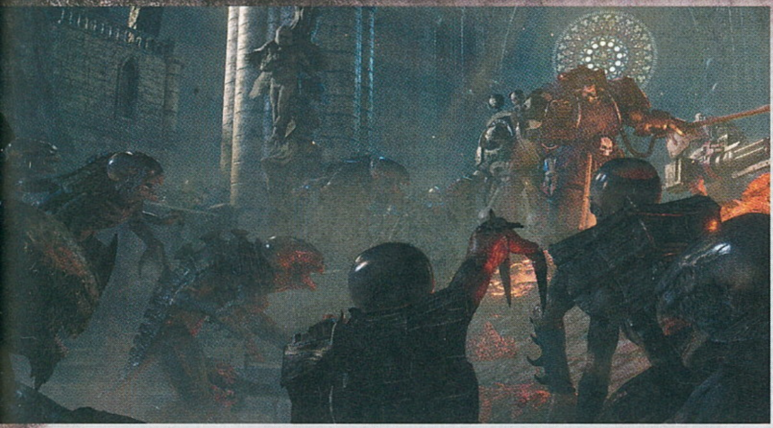
ÁR
39,99 euró
(kb. 12 300 Ft)

GÉPIGÉNY

Processzor: Intel Core i5-2400/AMD FX-8320 / Memória: 8 GB RAM / Grafika: 2 GB, DirectX 11, AMD Radeon HD 7870/NVIDIA GeForce GTX 660 / Tárhely: 40 GB szabad hely.

ÚRISTEN, HOGY NÉZ MÁR KI?!

De mielőtt kígyót-békát összehordanék arról, hogy miért nem jó a Space Hulk: Deathwing, lássuk a pozitívumokat! Először is, pontosan azon a téren erős a játék, ahol manapság a legfontosabb, azaz, amivel azonnal felkeltheti bárki kíváncsiságát: a látvány és a hangulat szempontjából. A belső nézetes lövöldözős játékok között talán csak a tavalyi Doom közelíti meg azt a vizualitást és atmoszférát, amit a Deathwing megteremt. A sötét, halványan bevilágított folyósok és hatalmas csarnokok olyan aprólékos odafigyeléssel lettek megálmodva és felépítve, amihez foghatót warhammeres címek esetében még nem láttunk. Bárhova nézünk, megpillanthatjuk azt a szeretetet és odaadást, amivel a grafikusok és a tervezők viseltettek a program iránt, kezdve az olyan apró részletetektől, mint a gyertyák a földön, egészen a karaktermodellek kidolgozottságáig. Látszik, hogy szakértő kezek ügyködtek a pályatervezői és a grafikus posztokon. Egyedül a kezelőfelület az, amelyet látva nem értjük, hogyan hagyhatták jóvá a csapatnál 2016-ban. De bármilyen apró panasz is fogalmazódik meg bennünk a térképre vagy a főmenüre nézve, azonnal feledteti velünk minden rosszallásunkat egyetlen másodpercnyi mozgókép a játékból. Egészen hihetetlen, hogy egy ilyen kis stúdió (alig tucatnyian vannak) hogy volt képes ilyen látványt összehozni szinte a semmiből.



De sajnos itt már el is kell kezdenem az ekézést, mert ez a szemkápráztató látvány bizony nem mindenki számára lesz elérhető. A Deathwing ugyanis hatalmas gépigényt birtokol (az ajánlott VGA egy GTX 970, processzorból pedig nem árt neki az 5. generációs i5-ös), másrészt pedig hiába is küldjük alá a vasat és ütjük meg a minimumot, előfordulhat, hogy nagyobb harcoknál így is jelentősen beszaggat a játék, és örülhetünk, ha elérjük a 30 képkocka per másodperces sebességet. Bár a grafika elég jól skálázható, a szaggatások néha megmagyarázhatatlanok – igaz, ezen a jövőben javíthatnak a programozók egy új VGA-driverrel vagy patchcsel.

ELBALTÁZOTT LEHETŐSÉGEK

Viszont akadnak olyan elemek, amiket bármennyire is szeretnénk, hogy „megjavuljanak", nem fognak. Nem is annyira hibákról, mint hiányosságokról beszélhetünk, igaz, mindkettőből bőségesen jutott a játékba. Ezek olyan szisztematikusan ölik ki belőlünk a Warhammer világa iránti szeretetet, hogy a 2017-es évben már kétszer is meggondoljuk, hogy a franchise játékaihoz nyúljunk.

Az egyik ilyen hangulatgyilkos a mesterséges intelligencia, amely két területen próbál teljesíteni: az egyik az ellenfelek mozgatása, a másik pedig a saját társainké, akikből a kampány során kettő kerül mellénk. Mivel ellenfeleink egyszerű génorzók, az MI itt nem igazán mutatja meg „bájos" oldalát. Egyenesen a puskacsöveink elé küldi a lényeket, amiket örömmel lövünk cafatokra, azt gondolva, milyen megállíthatatlan szupererőt képviselünk. Bele sem gondolunk, hogy voltaképpen mindenki tök idióta, akivel összefutunk, taktikázásnak nyoma sincs a génorzók seregében. Bár legalább tucatnyi különféle ellenféltípussal találkozhatunk, mindegyikük ugyanazt az egyszerű műveletet ismétli, hogy megkíséreljen elpusztítani bennünket: állnak és lőnek, vagy egyenes vonalban rohannak felénk.

Úgy vártuk a halálszárnyak eljövetelét, mint a messiást, épp ezért koppantunk nagyot a kissé esetlen végeredmény láttán.

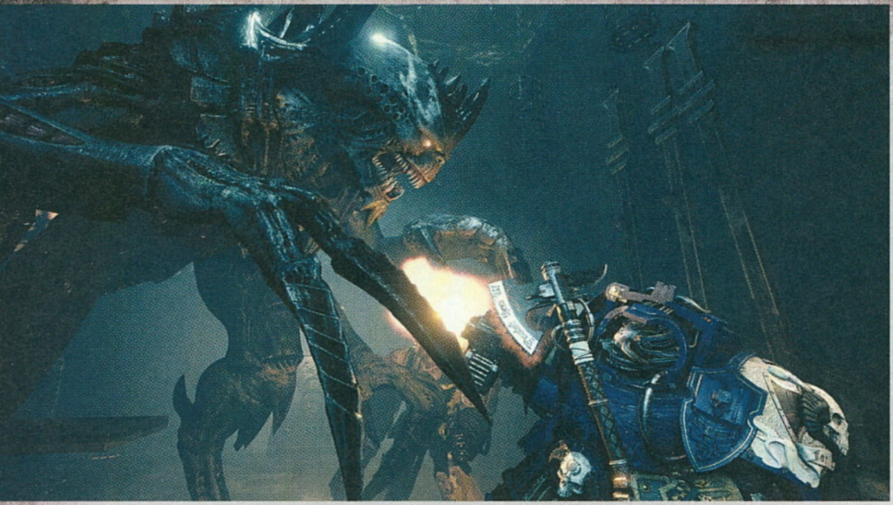
Ez persze nem olyan nagy gáz, hiszen senki sem várt egy Halo vagy Half-Life szintű gondolkodást a Deathwingtől. Ennél sokkal feltűnőbb, hogy társaink sem túl okosak. Az MI folyamatosan a sarkunkban tartja két bajtársunkat, akik jó katonához méltón mindenre lőnek, ami mozog. A gond az, hogy mivel feltehetően túl jól végeznék a dolgukat, ha folyamatosan lőnének (a pontatlan vagy tudatosan hibázó, tehát emberszerűbb MI leprogramozása bonyolultabb), ezért csak ritkán használják a fegyverüket. Látványban ez úgy fest, mintha nem látnák az épp előttük hadonászó szörnysereget. Emellett néha megpróbálnak a falakon vagy a lépcsőfeljárókon keresztül is tüzelni ellenfeleinkre, illetve csak akkor használják speciális képességeiket, ha erre mi utasítjuk őket. A képességek esetében a többes szám is erősen túlzó, ugyanis hiába van nekünk 2-3 bevethető képességünk, az MI által irányított társaink közül csak az egyikük képes mindössze egyetlen művelet végrehajtására, ez pedig a gyógyítás. No azt sem magától, nekünk kell egy körmenüből ellőni a parancsot, nehogy túl egyszerű legyen az élet. Ebből a gyógyításból egyébként 6-7 töltettel rendelkezünk minden bevetés során, amit újratölthetünk, ha visszamegyünk azon a kétszer használatos pszikapun, ami egy bázisszerű terembe nyílik. Itt újraéleszthetjük halott társainkat és változtathatunk a felszerelésünkön is.

A buta MI viszont csak apróbb kellemetlenségnek tűnik amellett, hogy a játék tele van megmagyarázhatatlan, félkész vagy értelmetlen játékelemekkel. Ezek elkészülésére valószínűleg nem jutott elég idő, nem lettek rendesen kidolgozva. Az egyik ilyen például a hackelés, aminek az égadta világon semmi értelme nincs. Az lenne az elméleti funkciója, hogy a hajókban található ágyúkat meghackeljük vele, így azok nekünk dolgozzanak. Az egy dolog, hogy ez nem is működik (az ágyúk mindenre lőnek, még ránk is), de már maga a módszer is olyan nevetségesen kényelmetlen és körülményes, hogy senki sem fog bajlódni vele. Hasonlóan értelmetlen az ajtók lezárása, amiről gyaníthatóan mindenki elfeledkezik a játékban eltöltött első óra után – egyszerűen nincs rá szükség, pont. Hasonlóan kidolgozatlan a fejlődési rendszer is, ugyanaz a baja, mint az ajtózárásnak: három képességcsíkra pakolhatunk

„Dave, hányszor mondjam még el, hogy ha vakuzom, akkor ne vágj ilyen génorzó fejet, mert elszúrod a csoportképet!"

Az eredeti Space Hulk

A legelső Space Hulk egy két főre tervezett táblás játék, amit 1989-ben adott ki a Games Workshop. Ebben az egyik játékos a génorzók csapatát, a másik pedig az űrgárdistákat irányította. Maga a Space Hulk név valójában az űrben, a dimenziók közt sodródó űrhajócsoportot takarja, amiket génorzók leptek el, s akiknek kiirtására vezénylik ki az űrgárdistákat. A táblás játéknak 1993-ban jelent meg az első PC-s feldolgozása, ami egy több kameranézetet mutató taktikai akciójáték, majd 1996-ban jött a Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels, ami már meglepően hasonlít a mai, 2016-os verzióhoz.



3 képességpontot minden bevetés után, de ezek tök értelmetlen bónuszokat nyújtanak, amikre vagy nincs szükségünk, vagy egész egyszerűen nem érezzük meg a hatásukat. Erre egyébként a kampány során, a küldetések között jövünk rá.

Sőt akad még egy, a felsoroltaknál is érthetetlenebb jelenség, amit egy kis munkával már elkerülhettek volna a készítők: a felszereléstípusok köré épülő rendszerről beszélek. A kampány során új fegyverekhez, úgynevezett loadoutokhoz jutunk, melyek közül minden bevetés előtt választhatunk is. Arzenálunk bőséges, megtalálhatók benne az őrgárdisták alapfegyvereinek különféle változatai, plazmaágyúk, kardok, illetve még Power Fist és lángszóró is akad. A gond csupán az, hogy ellenfeleink összetétele olyan vegyes, hogy egész egyszerűen nem tehetjük azt meg, hogy például csak közelharci fegyverzetet választunk, mert így nem leszünk képesek végezni az állványokról vagy magaslatokról ránk vadászó génorzókkal, amik aztán rakétáikkal pikk-pakk szétcincálnak bennünket. Így tehát hiába a változatos fegyverfelhozatal, mindenképpen rá leszünk szorulva a távolsági, lehetőleg pontos fegyverekre, elvégre azt akarjuk, hogy túljussunk a második termen.

Társaink esetében is ugyanez a helyzet, nekik sem adhatunk buzogányt és pajzsot a kezükbe, mert túlságosan gyorsan meghalnak akkor, ha távolsági fegyverrel kerülnek szembe. Egész egyszerűen egy újabb értelmetlen vagy kidolgozatlan eleme lett a játéknak az, hogy bár akadnak felszerelések, azok nincsenek egyensúlyban semmivel. Olyannyira nem, hogy a lángszórót például teljesen kivették a kooperatív módból, mert oda már túl erős lett volna. Ahelyett, hogy finomhangolták volna a sebzését, inkább kukázták az egészet.

A Deathwing egy szerelmes levél, amit a Space Hulk rajongóinak szántak a fejlesztők. Kár, hogy a sikerhez ennyi nem elég.

A génorzók elszaporodásának leghatásosabb ellenszere a tűz. Micsoda? Hogy ez nem humánus eljárás? Ez bizony égető gond.

Ez már olyasfajta amatőrizmus, ami mellett nehéz szó nélkül elmenni. De a legbosszantóbb mégis az, hogy a közelharci felszereléseknek nincs értelmük. Ez azért is különösen fájó, mert tök jó lett volna, ha MMORPG-khez hasonlóan játszhatunk tankszerű karaktert, aki felfogja a sebzést, miközben a többiek lövik az ellent és gyógyítanak. Ám ahogy írtam, túl sok sebzést kapunk ahhoz, hogy használhatók legyenek közelharci cuccok, és ha szembetaláljuk magunkat egy lövegtoronnyal, akkor csak azokban a társainkban bízhatunk, akiket a gyatra mesterséges intelligencia irányít. Miért nem lehetett megoldani azt, hogy a tankosabb, közelharci karakterek strapabíróbbak legyenek? Miért nem lehetett igazi kasztokat rakni a játékba?

NA MAJD A MULTI!

Megjelenés előtt a Space Hulkot legtöbbször úgy láthattuk mozgás közben, hogy a prezentőrök egy négyfős parti egyik tagját alakították, társaik pedig hús-vér emberek voltak. Ez azt az illúziót teremtette, hogy a Deathwing bizony egy, kifejezetten a kooperatív játékmódra kihegyezett produkció lesz, amelyből jó pár hasonlót megismerhettünk már az évek alatt. Ha pedig kooperatív, négyfős, belsőnézetes játékra gondolunk, akkor bizony olyan címek jutnak eszünkbe, mint a Left 4 Dead, a Killing Floor vagy akár az ugyancsak warhammeres, bár a fantasy vonalon jelenlévő Vermintide, ami egyébként nem is volt olyan rossz. Ez az illúzió viszont hamis. Nem szabad azt remélnünk a Space Hulktól, hogy ez lesz az új Vermintide. Gyakorlatilag a kooperatív menüre kattintva érhet minket a legnagyobb csalódás, ugyanis ez a terület olyan szinten messze áll az általánosan elvárt szinttől, hogy jobban teszitek, ha messzire kerülitek.

A gondok már ott elkezdődnek, hogy nem készült dedikált szerverpark a játékhoz. Ez bizonyos szinten érthető, hiszen annak kiépítése rettentő költséges lehet – bár ahogy a jelenlegi játékosszámot elnézzük, már ebben sem vagyunk biztosak (a csúcs 11 250 fő volt, a cikk írásakor, december végén már csak ezren játszanak vele). Ennek köszönhetően a játékosok kénytelenek egymásra csatlakozni, tehát a négy játékos közül lesz valaki a szerver-host. Ez már 10 évvel

Kik azok a génorzók?

A génorzók a tiranidák (egy, az Alien-széria xenomorfjaihoz hasonlatos faj) katonái, egyfajta „dolgozói", akiket sokszor azért küldenek egy bolygóra, hogy megtisztítsák és előkészítsék azt a Kaptár érkezése előtt. Hihetetlenül gyorsak és erősek és olyan karmokkal rendelkeznek, amelyek képesek a legvastagabb páncélt is átütni. Hatalmas fejük hatalmas agyat rejt, melynek segítségével a tiranidák kaptártudata nélkül is képesek külön gondolkodásra. Ha akár egyetlen génorzó is elér egy lakott bolygót, akkor az akár az egész populáció számára végzetes lehet, ugyanis a Kaptár Elmétől függetlenül szaporodnak úgy, hogy beleültetik más élőlényekbe a saját génállományukat.

Öt dolog, ami nagyon hiányzik a Deathwingből

A Warhammer-univerzum gazdagsága nem mutatkozik meg a játékban, pedig milyen jó lenne, ha a Káosz elemei is felütnék a fejüket. Jó lenne, ha orkokkal is összefutnánk itt-ott. Az ellenfelek túl egyszerűek és szinte semmi kihívást nem jelentenek számunkra azon kívül, hogy csak lőnünk kell őket.

A játékmenetet sokféleképpen fel lehetett volna dobni, melyek közül a legegyszerűbb az lett volna, ha átvezető jeleneteket pakoltak volna egy-egy eseményhez, vagy a küldetések közé. Itt csupán beérték annyival, hogy esetenként a kamera némán átkúszik egy terem felett, miközben valamilyen képszűrő villog az arcunkba.

A kampányt és a kooperatív játékmódot össze kellett volna vonni úgy, hogy bárki bármikor kivagy beléphetett volna a játékunkba, ha engedélyt adunk rá. Hasonlóan a Dead Island-szériához. Persze ehhez sokkal jobb hálózati kódra lett volna szükség, valamint az alapoktól kellett volna más irányba tervezni a játékot.

Egy közös karakterprofil nagyon hiányzik a játékból, amiben szintünk folyamatosan fejlődhet úgy, hogy küldetéseket teljesítünk. Ezáltal nyithatnánk meg új fegyvereket, felszereléseket és különféle képességeket. Ez lehetne kasztalapú is, ahol mindegyik kasztunkat külön fejleszthetnénk attól függően, melyikkel játszunk.

Egy jó tárgyrendszer rendkívül kitolhatja egy játék szavatosságát, elég csak az olyan akciószerepjátékokra gondolni, mint a Borderlands. Milyen szép is lenne, ha különféle statisztikájú és ritkaságú fegyvereink lennének itt is. Bár annak is örülnénk, ha hasznosak lennének a pajzsok és a közelharci fegyverek.

ezelőtt sem volt túl kényelmes megoldás, hiszen bármikor dönthet úgy a host, hogy kilép, és ilyenkor mindenki számára vége a mókának. Jobb esetben, egyes játékoknál ilyenkor menet közben költöztetik át a host szerepét más játékoshoz, de itt ez nem működik. Ha pedig nagy nehezen találunk is olyan szervert, ami nem dob ki, akkor jöhet a kooperatív élmény, ami a játék adatlapja alapján egy főbb komponensét jelentené a Space Hulknak. Pedig nem.

A kooperatív területre tévedve voltaképpen az egyszemélyes pályák fogadnak minket, ahol négyen játszhatunk úgy, mintha a kampányt tolnánk. Ezzel tulajdonképpen nincs nagy gond. A dolog szépséghibája az, hogy a co-opban nincs központi fejlődési rendszer, csupán egy MOBA-khoz hasonlóan működő valami. Ez úgy néz ki, hogy minden pályán nulláról kezdődik a karakterünk fejlődése, és úgy lépkedjük a szinteket és kapjuk az új képességeket, mintha mobáznánk. Tehát nincs karakterprofilunk, nem bontunk ki új fegyvereket, nem kapunk semmit azért, hogy koopozunk. Külön bosszantó volt a számomra, hogy a szintlépésekkor kapott képességeimet sem ismerhettem meg, kioldásukkor ugyanis a program csak feldobta az ikonjukat a képernyőre. Játék közben pedig a HUD-ra pillantva fogalmam sem volt, hogy mi az

ÉRTÉKELÉS

A Space Hulk ebben a formában egy félkésznek tűnő, monoton, egyszerű lövölde, ami sokkal több lehetett volna annál, mint ami jelenleg.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **35%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Fantasztikus Warhammer-hangulat, hihetetlen látvány, remek atmoszféra.

KONTRA
Rossz MI, bugok, félkész ötletek, a kooperatív rész pedig egy óriási csalódás.

65%

adott képesség neve, vagy hogy mit is csinál. Emellett bugokból is bőségesen kijutott a multiba is, amiket 3 héttel a megjelenés után sem tudtak még kigyomlálni.

KELL EZ NEKED?

Persze a fenti siralmakat könnyen háttérbe szoríthja a cikkünk elején taglalt fantasztikus atmoszféra és látvány, főleg olyasvalaki számára, aki él-hal a Warhammer-univerzumért. Voltaképpen pontosan azt nyújtja a Space Hulk, amit ígért, mert valljuk be: sosem állították róla a fejlesztők, hogy ez bizony egy Vermintide lesz, vagy az új Space Marine, esetleg a Left 4 Dead trónfosztója. Egyszerűen mi, játékosok akartuk azt hinni, hogy a Deathwing mindhárom lesz egyszemélyben, holott ez

csupán egy primitív lövölde, amiben ész nélkül szórhatjuk a lőszert minden irányba. Egy olyan játék, amiben nem kell azon filozofálnunk, hogy hol találunk legközelebb muníciót, vagy mikorra időzítsük az egyik vagy másik képességünket. Nem, a Space Hulk sajnos nem több ennél. A gond talán ott volt, hogy a videók többet sejtettek annál, mint aminek ez a játék valójában készült...

Viszont nekem van egy olyan sanda gyanúm, hogy ennél bizony bőven többet szerettek volna adni a készítők. Tele voltak ötletekkel, grandiózus tervekkel, aztán a fejlesztés felénél rájöhettek, hogy bizony elfogyott az idő, nincs tovább, ki kell adni a játékot. Persze az is lehet, hogy tényleg csak ennyit akartak, de véleményem szerint akkor ez az egyik legdurvábban elszalasztott lehetőség, ami warhammeres játékkal megesett. Kapunk ugyanis egy fantasztikus látványt, jól kidolgozott alapokat, de amikor a részletekre rápillantunk, hatalmas hiányérzetünk támad.

MÁSVÉLEMÉNY

BÖJTI RAJONGÓKÉNT ÉLVEZTEM

A Deathwing minden hibája ellenére hozza a Space Hulk-franchise összes erényét. Értelemszerűen kötött a fegyverek felhozatala és a testreszabhatóság, ami sokakat zavarhat, de a nyomasztó atmoszféra, a hihetetlenül látványos környezet a drabális halálosztókkal a legautentikusabb élményt nyújtja, amit valaha is kaptunk. A génorzók félelmetesek, nagy számban támadnak, és pillanatok alatt képesek elsodorni a maximum négy főből álló csapatot. Tény, bőven vannak hibák, bugok, a képfrissítés sem az igazi, de bízom benne, hogy ezek hamarosan javítva lesznek, mert ha valaki bírja ezt a témát és világot, jelenleg nem talál jobb adaptációt, az biztos. De senki se várjon modern, hagyományos FPS-t, csapatalapú henteldét, mert csalódni fog. Ez Space Hulk, aki pedig mást mond, azt a Császár parancsára, eretnekség vádjával viszik majd el!

ALACSONYAN SZÁLLNAK A DENEVÉREK

BATMAN THE TELLTALE SERIES

[ÍRTA BATE] **Ősszel már mentünk egy kört a Telltale Games Sötét Lovagos szériájának első részével, és akkor nem voltunk elragadtatva a látottaktól. Azóta elérhetővé vált mind az öt epizód, és a véleményünk a teljes sztori ismeretében sem változott jelentősen. A legendás képregényhősre felhúzott interaktív mozi nem pocsék, viszont játékként és Batman-történetként is teljesen feledhető.**

A ki rendszeres és régi olvasója a PC Gurunak, az tudja, hogy évekig nagy rajongója voltam a Telltale Games csapatának. Imádtam, mikor belevágtak a Vissza a jövőbe-játékba, még nagyobb tisztelőjük lettem, mikor tető alá hozták a The Walking Dead első két évadját, és elégedetten csettintettem a The Wolf Among Us végigjátszása után is. Aztán az elmúlt években nagyon megváltozott valami. Nem állítom, hogy pontosan így történt, de a folyamatos sikereknek, és az ebből keletkező anyagi haszonnak köszönhetően a Telltale lelkes független stúdióból igazi „lélektelen játékgyárrá” vált, olyan céggé, ami egyre ütősebb franchise-ok jogdíjait képes kicsengetni, miközben a futószalagon érkező címeik minősége érezhetően romlik. A TWD-es Michonne kiegészítő után erre tökéletes példa a Batman: The Telltale Series is.

EGYKUTYA

Alig hiszem, hogy lenne köztetek olyan, aki nincs képben a kaliforniai stúdió játékaival kapcsolatban, de azért gyorsan vegyük át az alapokat. A Telltale a régi kalandjátékokat idéző címeket fejleszt, ám ezek a programok már sokkal inkább interaktív filmek, mintsem valódi videojátékok. Párbeszédek során és mindenféle szituációkban olyan drámainak beállított döntéseket kell hoznunk, amelyek valamilyen mértékben befolyásolják a sztorit, illetve a meglehetősen kevéske interakció során igencsak egyszerű feladatokat kell megoldani. Nincs ez másképp a tesztalanyunk epizódjaiban sem, és az egyik tényező, ami meglehetősen zavart a Batman: The Telltale Series-zel kapcsolatban, hogy a végeredmény játéknak már tényleg csak a legnagyobb jóindulattal nevezhető. Az epizódokban nagyon kevés a bejárható terület, az interaktív lehetőségek egészen minimálisak, részenként egyetlen „nyomfelderítéssel” szúrják ki a szemünket, és hiába vannak gomblenyomással abszolválható akciójelenetek, ezekben semmilyen kihívás nincs, hiszen többször előfordult, hogy Batman akkor is cselekedett, ha rossz billentyűt ütöttem le, sőt még az sem okozott gondot, ha véletlenül (majd idővel szándékosan) nem nyúltam a klaviatúrához. Azzal persze tisztában vagyok, hogy a mai világban sokkal szélesebb közönséget lehet megfogni az ilyen megoldásokkal (ne feledjük, ezek a játékok mobilon és tableten is hasítanak), de azért a ló túloldalára csak nem kellene átesni. Én legalábbis nem azért fizetek ki több mint 7000 forintot egy játékért, hogy aztán passzív szemlélőként kövessem végig a történéseket.

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
kaland

INFO

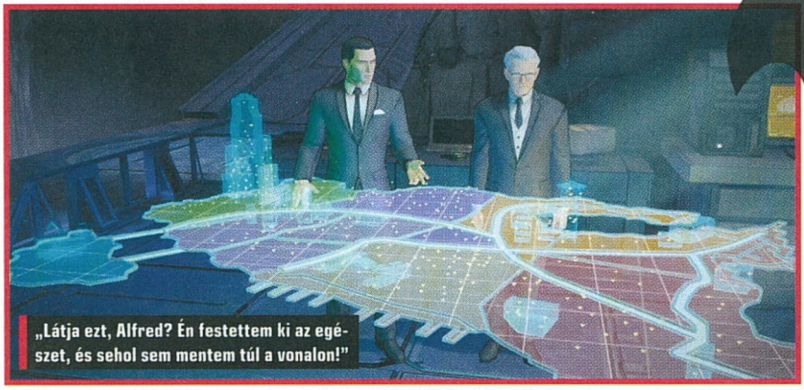
MEGJELENÉS
2016. 12. 13.

ÁR
23 euró
(kb. 7200 Ft)

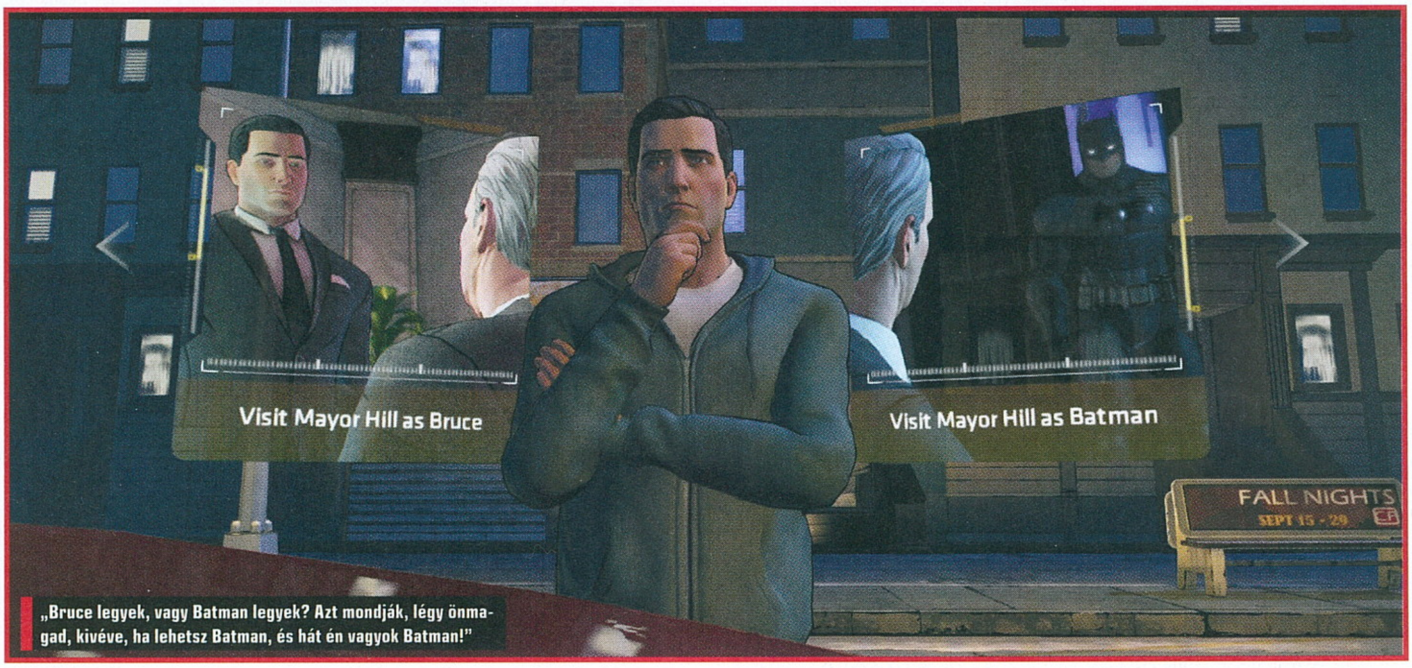
GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Duo 2,4 GHz, 3 GB RAM, 1 GB VGA, DX11, 20 GB HDD.

UGYANAZ A LEMEZ

Mondjuk a fentiekkel még csak-csak megbarátkoztam volna, ha kapok egy érdekfeszítő sztorit, ami leköti a figyelmemet. Sajnos a Telltale-nek ezúttal ez sem jött össze. Hiába reklámozták úgy a sorozatukat, hogy egy teljesen új, eddig sosem látott történetet mesél el, a ránk váró sztori meglehetősen elcsépelt sablonokból épül fel, és kreativitás hiányában a fejlesztők pofátlanul loptak más denevéremberes produktumokból. A Batman: The Telltale Series ugyan próbálkozik, és vannak egészen kellemes pillanatai (tényleg rajtunk múlik, hogy Harvey Dentből Kétarc válik-e), de összességében olyan cselekménnyel fárasztja a felhasználókat, ami inkább nyögvenyelős, mintsem izgalmas, és hiába ér véget minden epizód cliffhangerrel, a záró képsorok maximum egy közepes ásítást tudnak kicsalni a Batmanen edződött játékosokból. Kétarc némileg megreformált eredettörténete már senkit nem hoz lázba, Bruce Wayne és Selina Kyle románcánál elcsépeltebb lehetőség kevés létezik, az pedig



„Látja ezt, Alfred? Én festettem ki az egészet, és sehol sem mentem túl a vonalon!”



„Bruce legyek, vagy Batman legyek? Azt mondják, légy önmagad, kivéve, ha lehetsz Batman, és hát én vagyok Batman!”

egészen nevetséges, hogy a nagysikerű Batman: Arkham-sorozat után a történetírók képesek voltak előállni egy olyan főgonosszal, akinek a neve Lady Arkham. Ez persze csak a jéghegy csúcsa, hiszen a Macskanő hacukája szinte kiköpött mása a Rocksteady játékában látottnak, Kétarc szétroncsolódott rosszabbik felét pedig a Christopher Nolan-féle A sötét lovagból emelték át a dizájnerek. A történet persze igyekszik fordulatosnak tűnni, rengeteg karakter felbukkan, csomó helyen érződik a folytatás lehetősége, de a sztori ettől még nem lesz érdekes, az ember alig várja, hogy túljusson rajta, az pedig kifejezetten kínos, mikor a világ legjobb detektívje hangosan elmélkedik az olyan meglepőnek szánt csavarokon, amelyek kilométerekről látszanak előre.

A Telltale Gamesnek volt már néhány gyengébb alkotása, de hogy Batmannel sem tudtak mit kezdeni, az elég szomorú.

ÖREG CSONT

A nem túl rózsás helyzetet ráadásul csak tovább rontja, hogy a játék alatt még mindig a Telltale ősöreg motorja dolgozik. Korábban hajlamos voltam szemet hunyni a találás hibái felett, de amikor látszik, hogy a stúdiót amúgy felveti a pénz, és lenne lehetőségük fejleszteni, akkor már bosszantó, hogy képtelenek előállni egy olyan alapmodullal a történeteik alá, ami megfelel a 2017-es elvárásoknak. Nincs ezen mit szépíteni, a fejlesztők hiába polírozzák és toldozgatják játékról játékra az őskövület technikájukat, a Batman: The Telltale Series egész egyszerűen középszerű, sok esetben pedig kifejezetten ronda.

A vastag kontúrokkal dolgozó cell-shading megoldás ma már otrombának számít, a helyszínek sivárak és egyáltalán nem életszerűek, az irányított karakterek animációja elkeserítően béna, az egyes epizódok pedig képesek beszaggatni egy olyan gépen, ami a Battlefield 4-et is simán viszi maximális részletesség mellett. A játékmotor elavultságát jól jellemzi, hogy konkrétan rossz volt nézni, mikor Bruce és Selina intim szituációba keveredtek. Az ominózus jelenet egy ikonikus Macskanő-képregény hasonló pillanatát igyekezett lemásolni, de amíg az utóbbi kifejezetten erotikusra sikeredett, addig az előbbi még a harminc éves Strip Pokerhez képest is nevetségesnek bizonyult.

ÉRTÉKELÉS

Egy teljesen felesleges Batman-játék, ami se nem érdekes, se nem szórakoztató.

TÁLALÁS: **50%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO

Egy epizód nem tart tovább két óránál.

KONTRA

Elavult technika, bugok, és egy olyan történet, ami képtelen megragadni az ember figyelmét.

60%

És ha ez még nem lenne elég, akkor nem vagyunk híján bugoknak sem. Régen sokat főtt a fejünk amiatt, hogy egy új epizód érkezését követően a játék egyszerűen eltüntette a korábbi mentett állásainkat, és ezzel együtt a döntéseinket. Ennek kiküszöbölésére készült a programon belüli felhőalapú mentés, ami viszont sokszor nem hajlandó működni, így továbbra is ki vagyunk téve az adatvesztés rémének. Nekem ráadásul akkora szerencsém volt, hogy bekaptam azt a grafikai problémát, aminek következtében a játék képtelen volt megjeleníteni azokat a részeket, amelyek valamilyen képernyőn pörögtek. A sztori során több olyan kulcsmomentum is akad, mikor a tévéből vagy egy nagy monitorról értesülünk az eseményekről, és a hangot ugyan hallottam, de vizuális szinten meg kellett elégednem a nagy szürke semmivel. A képzelőerőmmel persze nincs baj, köszönöm, de az elég bosszantó, hogy ezt a hibát öt epizódon át képtelenek voltak javítani a Telltale-nél.

VISZLÁT!

Nem titkolom, hogy meglehetősen csalódott vagyok. A fejlesztőket sokáig körülrajongtam, szinte minden cikkemben éltettem őket és a munkáikat, ráadásul Pókember után Batman a kedvenc szuperhősöm. A Telltale denevéres kalandjának végigpörgetése viszont egyáltalán nem volt élmény, csak kötelességtudatból fejeztem be, és a végeredmény ismeretében nem nagyon érzem a késztetést, hogy a közeljövőben leüljek a fejlesztőcsapat bármelyik új címe elé. Pedig december 20-án megérkezett a The Walking Dead harmadik évada, készül egy teljesen új sorozat a Galaxis őrzőivel (a bejelentéskor csak hörögtem) és már a csőben van a Trónok harca második szezonja is.

A bizalom viszont elveszett: régen vártam a stúdió játékait, ma viszont már csak gyanúsan méregetem frissen bejelentett portékáikat, mert semmi jelét nem látom a javulásnak, se a játékmenetet, se a háttérben dolgozó technikát illetően. Ez pedig elég nagy baj, és a magam részéről nagyon sajnálom, hogy 2017-re ide jutottunk.

JÖNNEK A SASOK!

Total War: Warhammer Realm of The Wood Elves

[ÍRTA TIKA]

Újabb darabbal gyarapodott a Total War: Warhammer nevű kirakósunk, és a DLC az Óregvilág lakóinak egy új jó tanáccsal is szolgál: ne bántsd a fákat (egyél inkább hódot)! Az Erdei tündék ugyanis nagy környezetvédők, a gyilkos fajtából.

A Realm of the Wood Elves a második olyan kiegészítő, ami egy teljesen önálló fajt, és külön mini-kampányt hozott a Warhammerhöz, de tulajdonképpen az első, amely valóban újra is formálja ezt a világot. Oké, nem az egészet, de legalább az egyik szegletét, és most már tényleg jutott egy jól felismerhető zug az elfeknek, egy varázserdő Bretonnia szélén, ahol új csodák teremnek.

A Warhammer három nagy tündecsoportja (High, Dark és Wood) közül az Erdei tündék agresszív, ugyanakkor semleges népek. Értsd, lenyilaznak, felszeletelnek, de nem rosszindulatból. Egyébként az erdő, ahol réges-rég megtelepedtek, a Gyűrűk ura entjeihez hasonló, önálló érzelmekkel (főleg dühvel) bíró faléényeket rejt, szóval megtalálta a zsák a foltját. Athel Loren (tünde nyelven így nevezik az erdőt) határait nem véletlenül jelzik nagy, kéken világító, rúnákkal telerótt kövek, amolyan végső figyelmeztetésül az erre tévedő halandónak, hogy itt nem látják szívesen. A mágikus terület közepén pedig ott áll a Korok Tölgye, ahol az Erdei tündék királya, Orion minden év végén jelképesen meghal, majd a következő tavasszal újjászületik. Éppen egy ilyen újjászületés idején indul a dedikált (külön ide tervezett) kampány, azzal a felütéssel, hogy beastmen hordák tartanak az erdő szíve felé, élükön pedig egy sosem látott, szinte legyőzhetetlen hős áll, Morghur. Amennyiben az ellenség egyszer is eljutna a Korok Tölgyéhez, és elpusztítaná, akkor az egyben az erdő és a tünde nép végét is jelentené a mágikus szimbiózis miatt.

ADATOK

KIADÓ **SEGA**

FEJLESZTŐ **Creative Assembly**

ÉRTÉKELÉS

Kellemes színfolttal gazdagodott a TW: WH, komoly Gyűrűk Ura-utánérzésem volt, ami fantasy közegben sosem rossz előjel.

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 3GHz, 3GB RAM, Nvidia GTS 450 vagy ATI Radeon HD5770 (Intel HD4000 esetén 4GB RAM), 35GB HDD.

TÁLALÁS: **89%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Érdekes új faj, remek minikampány, pazar egységek.

KONTRA

Az elf faj idegenül fest az erdőn túl, és a diplomáciai kapcsolatok sem mindig életszerűek.

83%

Kevesen tudják, de a harci kentaurok vonzódnak az entekhez: tavasszal eljárják körülöttük a hímek szezonális násztáncát.

S hogy kik ragadnak fegyvert a szörnyek ellen? Nos, maga az újjászületett Orion, illetve a leghatalmasabb faember, Durthu, előbbi a tündék vezetését, utóbbi a falényekét vállalta fel. A Bretonnia keleti részét felnagyító új térképen az erdő azonban még messze nem egységes, féltucat elf klánt kell újraegyesíteni vagy meghódítani, miközben a határköveken túl további ellenségek, emberek és orkok fenik a pengéket.

Ismét egy minőségi DLC, lassan elkényeztet bennünket a SEGA. Már csak egy folytatásra vágyunk, reméljük, dolgoznak rajta a britek.

A tünde fajról, főleg ha az erdeiről van szó, mi más jutna eszünkbe, mint hogy fákon (ligetekben) élnek, és stílus tekintetében nem ismernek tréfát. Szarvasokon harcba induló lovasság, sasok hátáról nyilazó arcok, sehol egy kócos fej, minden csillog, mi ez, ha nem halálos elegancia. És a fák is stimmelnek, tényleg ott vertek tanyát, miközben a tartományi építkezés módja alig különbözik az erdődökétől, egy nagyon fontos újítást kivéve, a borostyánt. Utóbbi a faj alapvető nyersanyaga, ebből fejleszthető a Korok Tölgye (egyedi, 4 szintes struktúra, amolyan csodaépület), de ez kell a speciális egységekhez, mint például a Sasokhoz, sőt az új technológiákhoz is. A cucc azonban nem farmolható, egyszerűen csak jár az elfoglalt városokért, a megkötött katonai szövetségekért és a legmagasabb szintű főépületek után. A tündék egyébként az egyetlen faj, amely a játékban mindenféle települést elfoglalhat. Apró szépséghiba, hogy az erdőn túli területen rögtön át is alakítják azokat kilátókká, ahol egyetlen plusz épület húzható fel, tehát pihenőhelynek tökéletes, amúgy meg papírvár, amit bárki bedönt az első rúgással. A fejlesztők itt egy kicsit túltolták a fantáziát, elég furán néz ki egy terjeszkedő, de amúgy erdőlakó nép, ráadásul a diplomáciai rendszeren is mutatkoznak hajszálrepedések. Sosem jó azt érezni, hogy a saját népünk klánja rendszeresen visszautasít, miközben alacsonyabb kapcsolati tőkével már szinte az emberek is önként jelentkeznek be szövetségesnek.

A FÁK NÉPE ÉS LEGOLAS PAJTÁSAI

Ahogy a táblás játékban, úgy itt is a sereg tulajdonképpen két sereg, egyrészt a faemberektől jön a nyers erő, avagy a Driádoktól, Tree Kinektől és Treemanektől, míg az Asrai (a hegyesfülűek) hozza az akrobatikát, a finomságot. Az íjászaik mérgezett, illetve páncéltörő vesszőket használnak, és mozgás közben is tudnak tüzelni, ámbár ez inkább látványelem, mint valódi bónusz, mert a faj alaptulajdonságai, az erős morál, a kiváló rejtőzködés, vagy a gyenge páncél mind a rajtaütésekre, csapdavetésre lett kihegyezve. Ki ne szeretné amúgy az atletikus wardancerek pengejátékát, de van sárkány, két új mágiaosztály, tündetanács, hogy a hősöknek is jusson skatulya. Tulajdonképpen sok jó ötlet, szép kivitelezés, néhány kisebb hibával.

A KIRÁLY ÚJ RUHÁJA

King's Quest

[ÍRTA BÖJTI] Nem semmi, hogy az epizódonként megjelenő új King's Questre másfél évet kellett várni, ráadásul ez az időszak inkább hullámvasút volt, mintsem kiegyensúlyozott, emlékezetes kaland. De azért jól szórakoztam.

Tavaly előtt, egészen pontosan a 2015-ös, szeptemberi számban örvendeztem amiatt, hogy a Sierra klasszikus kalandjátékának felélesztése, az új, rajzolt/festett hatású, teljesen 3D-s King's Quest első epizódja (A Knight to Remember) egészen jól sikerült, méltó az eredeti részekhez. És bár a műfajra manapság nincs akkora igény, milyen jó, hogy az Odd Gentlemen csapata még ragaszkodik a hagyományokhoz. Volt logikázás, tárgykeresgélés, ügyességi móka és reflexjáték, na meg rengeteg humoros elem, amit jómagam örömmel fogadtam. A rengeteg felesleges mászkálást nem annyira, de gondoltam, majd a soron következő kiegészítések helyre billentik az egyensúlyt, elvégre mégis csak a felvezetésről volt szó. Hát nem, nem így lett.

Graham király kalandjai megújult formában is fogyaszthatóak, de azért az uralkodók kora nem ok nélkül köszönt le.

RÉSZRŐL RÉSZRE

A 2015 decemberében megjelent második epizód, a Rubble Without a Cause elég fura irányba mozdult a klasszikusokra hajazó első után, hiszen bár több karakter is visszatért, a játékmenet egy merész kanyarral a taktikázós mikromenedzsment felé vette az útját. Értsd úgy, ahogy írom: Graham a goblinok fogságába esett néhány ismerős taggal együtt, ennek okán pedig a feladat a játékosra hárult, hogy a napi fejadagot elfogyasztva a barlangok felfedezését teszi elsődleges feladattá (így közeledve a lezárást jelentő kiút felé, közben plusz elemózsiát kerítve), vagy inkább a társak egészségét tartja szem előtt, nekik adva az aktuális adagot. Mindez jópofa is lehetne, de nem az, a társak kieshettek, az egész egy nagy hajrát eredményezett, aminek már nem sok köze volt a hagyományos kalandozáshoz.

A 2016 áprilisában kiadott Once Upon a Climb aztán törölt mindent, még magát a felfedezést is, szinte egy helyben, egy alapkoncepcióra húzva a teljes epizódot, ami a szerelemről, az igazi megtalálásáról szólt. Némi ügyességi rész és kártyajáték ugyan befigyelt, de a King's Quest ezzel együtt is meghasonult, a Walking Dead és a többi interaktív filmjáték irányába fordult, ami persze megint sokaknak nem tetszett. Ezen a teljes kilengésen a szeptemberi Snow Place Like Home javított, mivel bár a játékidő csökkent, a párbeszéd még mindig túl sok volt, a játékmenet legalább a fejtörőkre koncentrált az útkereséssel és szoborbeállítgatással (tipikus logikai feladványok), plusz Graham is tovább fejlődött, még fiát, a herceget is megismerhette a közönség.

Végül az október végén napvilágot látott The Good Knight hozta el a méltó lezárást, ami végre nem csak az új King's Quest kiindulási pontjához tért vissza, de emellett könnyed utalgatást is tett a régi (nagyon régi) játékokra, ami különösen jól állt neki, a kialakuló kisebb katyvasz ellenére.

ADATOK

KIADÓ
Sierra

FEJLESZTŐ
The Odd Gentlemen

ÉRTÉKELÉS

Közel 20 órányi nosztalgikus kalandozást nyújtó jutalomfalat a széria és a zsáner kedvelőinek.

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6300 1,86 GHz vagy AMD Athlon 64 X2 4800+ 2,4 GHz CPU, 1 GB RAM, GeForce 8800 GT vagy Radeon HD 4770 VGA, 25 GB HDD.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Aki szerette a legendás eredetiket, az többnyire bírni fogja, de szerethető karaktereinek hála a fiatalok is próbálkozhatnak vele.

KONTRA

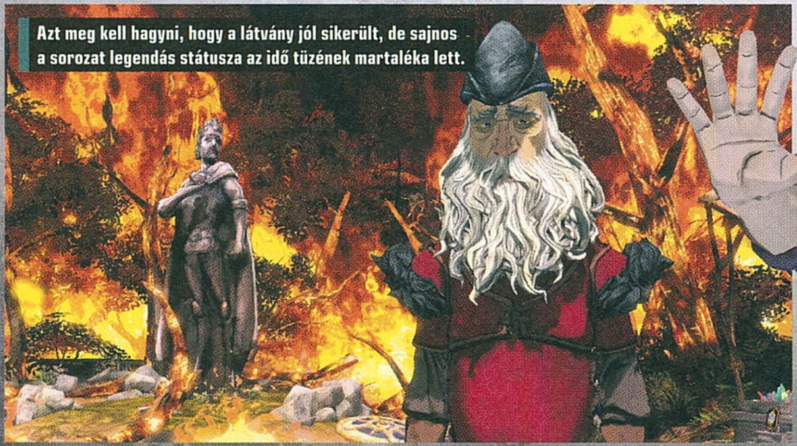
Ütközben kicsit félrecsúszott, identitászavarossá vált, ami nagyon feltűnő a végigjátszás során.

75%

Persze a fejtörők és az útkeresés már itt sem kapott akkora hangsúlyt, mégis bőven lehetett szeretni az epizódot, amit a decemberi, minimálra belőtt, alig félórás Epilogue zárt le véglegesen.

A KIRÁLY HAGYATÉKA

Véglegesen bizony, mert bár a király ruháját sikerült megvarrni a szakadásoknál, a középtájékon született rengeteg hibát senki sem felejti egy darabig. Talán az epizodikus forma hozta, de a Sierra nagy visszatérése nem tudott igazán kibontakozni, amiért kár, mert manapság is szükség lenne az egységesen, végig kellően erős kalandjátékokra. Hogy ezúttal csak ennyire futotta, az részben a másfél évre nyújtott fejlesztési időtartam hibája is, elvégre a karakterek szépen fel lettek építve, a hangulat sokszor jeles volt, a párbeszédek remekre sikeredtek, a szinkronszínészek pedig kitettek magukért. Nem beszélve arról, hogy kilengések ide vagy oda, azért a 30 eurós árért cserébe 20 órát simán el lehetett szórakozni Graham életútja során. És igen, ez tényleg a főhős szinte teljes története, ezalatt meg lehet ismerni a személyiségét, együtt lehet vele sírni, nevetni és izgulni, karaktere pedig szépen válik, vagyis érik férfivá, hogy megküzdjön az igazi kihívásokkal. Mégis, a teljes szezon után azt mondom, hogy elég volt ennyi, köszönjük, ami pedig hosszú távon nem megy, azt ne erőltessük! Kalandjátéknak ott a Silence a fantasztikus, festményszerű világával, sőt igazából az Odd Gentlemen produkciója is remek mintává válhatott volna, ha egyszerre, nem ilyen csapongó módon jelenik meg. Úgy tűnik, hogy a részekre szabdalás végül minden kaland kárára válik, lásd még a Telltale játékait, amik egyre inkább kezdenek kifulladni. Talán nem véletlenül.



Azt meg kell hagyni, hogy a látvány jól sikerült, de sajnos a sorozat legendás státusza az idő tüzének martaléka lett.

VIVE LA FRANCE

[ÍRTA JOHNBART] **A keleti nyitás és az északi fjordok után a hanyatló (?) Nyugat ópiumától megrészegülve, vigyázó szemeit Párizsra vetve folytatja az ETS2 bővítését az SCS. Ennek eredménye egy szolid, nagy meglepetéseket nem tartogató DLC lett.**

Régi vicc az SCS Software kamionos játékainak sofőrjei között, hogy a stúdió akkor is késik a bejelentett fejlesztéseivel, ha nem is ad azoknak megjelenési dátumot, ugyanis a közvélekedés szerint legalább háromszor annyi ideig készülnek, mint ameddig a végeredmény tükrében ésszerű lenne. Noha azt valóban nem tudom hova tenni, hogy a csapat miért ül átlag fél-egy évig egyetlen kamionmodellen, a pályabővítmények esetén azért érthető a komótos tempó, az SCS hivatalos DLC-i ugyanis nem csak méretesek és felettébb részletgazdagok, de javarészt teljesen új, minőségi pályaelemekből is építkeznek (jó, a 2013-as Going East!-re ez éppen nem áll, de a másik két csomagra annál inkább). és főút, részletesen kidolgozott városok, illetve új cégek, bányák, kikötők és farmgazdaságok tömege várja érkezésünket. Újfajta célállomásokban sincs hiány: egyrészt megjelennek a bordeaux-i borászatok, másrészt az ország 58 atomerőművéből is megkapunk párat látogatható célállomásként (ezek természetesen új, tematikus rakományokkal is bővítik a pótkocsiflottát). A települések a pálya méretarányához képest elég nagyok, utcahálózatuk pedig olykor egész komplex. Utóbbi egyébként az úthálózatra is áll, utunk során sokszor kell bonyolult csomópontokon és körforgalmakon átverekednünk magunkat, a mapper- és modellezőstáb tehát kapja a pacsit, a terület változatosságát nem érheti panasz. Ez egyébként a részletekre is áll.

Az SCS kamionszimulátora egyre csak bővül és bővül, a francia etap pedig kifejezetten kellemes csomag lett.

A Vive la France! DLC esetén a problémát így szerintem nem az jelenti, hogy a teljes in-game Franciaországra az előző bővítménytől számítva másfél évet kellett várni, hanem sokkal inkább az, hogy a csapat kényelmes biztonsági játékot játszott vele. A francia csomag ugyanis „csak” egy, a Skandinávia DLC minőségét stabilan hozó pakk lett – sem több, sem kevesebb.

„OMELETTE DU FROMAGE!”

Az ETS2 Franciaországa ennek megfelelően nagy és meseszép: 20 000 km-nyi (a játékban cirka 1000 valós km-re kicsinyített) sztráda

A vidéki kiruccanást nevesített falvacskák tarkítják, az utakat autentikus jelzőtáblák díszítik, utóbbiak némelyike önmagában elmegy egy gyors nyelvleckének. Az izzadó tenyerű fuvaros tehát tényleg Franciahonban érezheti magát, fanyar fekete humorral élve csak a kamionra támadó calais-i migránsok hiányoznak a teljes realizmushoz.

„ERDŐ, ERDŐ, DE MAGOS A TETEJE!”

A vizuális összhatás tehát teljesen rendben van, bár ezt a szintet már a tavaly májusban befutott skandináv toldalék is hozta, épp ezért lényeges, hogy a csomag (az előző bővítményhez hasonlóan) pár apróbb játékmenetbeli újítást is tartalmaz. Először is, a gall sztrádákat hibrid fizetőkapuk szegélyezik: ezeknek bár mindegyik sávjában van sorompó, az expressz-fülkéknél nem kell megállnunk előttük, elég csak lelassítanunk, amíg fel nem nyílnak a vasunk előtt.

Kellemes apróság továbbá az is, hogy a DLC kiadásával végre az ETS2-ben is megjelent az American Truck Simben debütált parkolóhely-választás: a célállomásra begördülve így immár nem egyetlen helyre lehet csak betolnunk a pótot, hanem választhatunk egy könnyebben és egy technikásabban elérhető kocsiállás közül. Magától értetődően az előbbihez való betolatást kevesebb, míg az utóbbihoz állást több tapasztalati ponttal jutalmazza a program.

A Vive la France! leglátványosabb (és a modderek számára legjelentősebb) újítását azonban mégsem a fentiek, hanem az új növényzet adja: részletgazdagabb fák és aljnövényzet, valamint vidéken itt-ott sűrű erdők tarkítják az út menti domborzatot. Utóbbiak sejtésem szerint a végsőkig

ADATOK

KIADÓ
SCS Software
FEJLESZTŐ
SCS Software
MŰFAJ
szimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2016.12.05.
ÁR
Steamen 18 euró (kb. 5600 Ft), itthon a dobozos Steamkód 4000 Ft.

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.4 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTS 450 VGA, 120 MB HDD, ETS2 alapjáték.

Egy pillanatra veszem le a szemem az útról, és hopp, átkerülök a de_nuke-ra.

feszíthetik a régi DX9-alapú Prism3D motor technikai kereteit, épp ezért elismerésre méltó, hogy a rengetegben hajtva sincs érezhető fps-zuhanás – lesz hát mivel játszadozniuk a moddereknek, ha átemelik az új növényzeti elemeket a saját pályáikba.

FRANCIA SZITOKSZAVAK

Utóbbi csoport persze a mosolyra nyíló száj mellett a beletörődés könnycseppjeit is orcáján tudhatja, a francia DLC (illetve az azt támogató ingyenes 1.26-os tapasz) érkezésével ugyanis szinte minden népszerű mod taccsra vágódott – volt hát miért csikorgatni a fogukat mind a lelkes tartalomgyártóknak, mind az addonokat fogyasztó sofőröknek. Az új ETS2-javításokkal és pályabővítményekkel járó átmeneti modapokalipszis persze jóformán már a kiadási rituálé része, de esélyes az is, hogy e sorok olvasásakor már minden lényeges addon frissült, a végső értékelésbe így hiba lenne bekalkulálni ezt az átmeneti defektet. Koncentráljunk helyette azon tényezőkre, amelyek a másfél évnyi pályaépítés tükrében azért csalódást keltőek.

Kezdjük ott, hogy az SCS Franciaországa kétszínű, mint a százforintos. Míg a fizetős DLC új területei remekül festenek, addig az alapjáték kelet-francia szegmensei avíttasabb képet mutatnak. Mindezt annak dacára, hogy az 1.26-os javítással elvileg alapos ráncfelvarrást kaptak. Tény persze, hogy az újraépített Párizs valóban remekül fest, és hogy a felújítás érezhető a régi gall vidéken is, a négyéves alapok azonban így is szembetűnőek. Tessék csak letolni bármilyen fuvart a DLC-s és az újraépített részek között, azzal sanszos, hogy minden fuvarosnak szembeötlik majd a minőségbeli különbség!

De hol van a T-modell?!

Az ETS-játékokat fejlesztő SCS Software a Vive la France! című kiegészítőt először 2016 januárjában lebegtette meg a hivatalos blogon egy, a pakk új erdőségeit és növényzetét ábrázoló képpel, amelyen viszont a Renault Trucks legfrissebb, 2013-as modellje, a Renault T is szerepelt. Jogosan hihettük hát, hogy a csapat a Vive la France! kiadásával egy időben az in-game Renault flottát is frissíti majd az új vassal – ez viszont végül nem történt meg. A késés mögött valószínűleg az elhúzódó licenctárgyalásokon túl a vas hangjainak digitalizálása állhat, ettől függetlenül viszont tény, hogy hatalmas ziccert hagyott ki a brigád azzal, hogy a legújabb francia kamion nem a francia DLC-vel egy időben került a játékba. Na, mindegy, majd idővel.

Mindezek felett persze még szemet is lehetne hunyni, a régi francia területek visszafogott púderezése mellett azonban a csomag méretein és a játékmenet hiányosságaiban is szembeötlik a kényelmes fejlesztés. Előbbi annyit tesz, hogy a Vive la France! DLC mindössze 15 új várossal érkezik, ami kereken kettővel több, mint a 2013-as Going East! pakk felhozatala, de majdnem feleannyi, mint a 26 célállomással elrajtolt Skandinávia line-upja. Ez pedig azért erős visszaesés, ha figyelembe vesszük, hogy egy közel azonos méretű in-game területet lefedő, azonos minőségű DLC-ről van szó. A játékmenetet illetően ugyanakkor nem értem, hogy miért nem lehetett minden célállomást felkészíteni a fuvar végi parkolóhely-választásra. Ezt a funkciót ugyanis nemhogy a többi ország telephelyei, de még az alapjáték francia

A mai fuvart másodrendű utakon nyomom, hadd élvezzék a vidékiek is a sűrűbb szén-dioxid kibocsátást!

ÉRTÉKELÉS

Meseszép virtuális terepasztal-bővítmény, melynek raktere viszont nem sok meglepetést tartogat.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Részletes és komplex városok, újfajta célállomások és rakományok, gyönyörű erdők és növényzet.

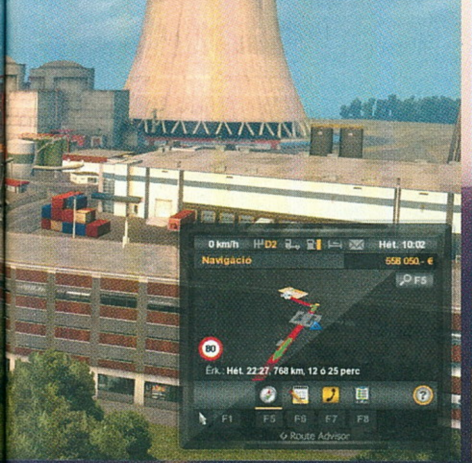
KONTRA
A 15 célállomás visszaesés Skandinávia 26 városa után, de az új terület minőségében sem tromfol rá az északi bővítményre.

75%

területein lévő célállomások sem kapták meg. A parkolóhely-választás így kizárólag a Vive la France! területeire szállító sofőrök privilégiuma, és azért ha van valami, amit másfél év alatt illett volna rendesen befejezni, az eme funkció átültetése legalább a teljes francia területre.

„JE SIUS AMOREOUX DE VOUS?"

A Vive la France! tehát jött, látott, és bár nem menne vissza, valamint fehér zászlót sem kell lobogtatnia, azért győzedelmes antréval sem büszkélkedhet. Tény, hogy az új gall területek remekül festenek, mint ahogy a játékmenetbeli újítások is teszik a dolgukat, előbbi téren azonban a Skandinávia DLC-hez képest nincs látványos előrelépés, míg az utóbbiak több téren is kissé slendrián munkáról tanúskodnak. A neuralgikus pontot mégsem a hiányosságok összessége, hanem a csomag ára jelentheti a hazai játékosoknak, aminél a francia sajt és bor árfolyama adhatta az ihletet az SCS-nek: a Vive le France! DLC ugyanis jelenleg kereken ezer forinttal kerül többe, mint az ETS2 Gold (azaz az alapjátékot és a Going East! DLC-t is tartalmazó) változata, amit a fenti hiányosságok alapján nem látok megalapozottnak. Tény persze, hogy az eladásokkal ennek ellenére sem lesz gond, a nagyobb mapmodok ugyanis a jövőben biztosan igénylik majd a DLC meglétét, a magam részéről mindenesetre addig is nyugalomra intek minden fuvarost: várjatok meg egy nagyobb leárazást, mielőtt nekivágnátok Asterix és Obelix földjének, akkor biztosan nem lesz hiányérzetetek.



Míg a Skandináv bővítménynek az északi területei lettek igazán emlékezetesek, a francia csomag stílszerűen a déli Riviérán tartogatja a legszebb területeit.

HÓHATÁR

STEEP

[ÍRTA **DREAMER**]

A Steep egy, a téli sportok kedvelőinek címzett szerelmes levél, melyben az Alpok csúcsait meghódítva merülhetünk el az extrém sportok kéjeiben, és próbálhatjuk ki mindazt, amit sokan csupán a tévéképernyőn láttunk eddig.

A Steep elsőként a 2016-os E3 alkalmával mutatkozott meg, mint a Ubisoft-show legutolsó nagy dobása. A francia kiadó komolyan vette a programot, ami a megjelenéskor 60 eurós árazást kapott, és a marketingje is olyan grandiózus volt, mint minden AAA-kategóriás címnek. Ezen információk tudatában nyilvánvaló, milyen óriási elvárásokkal kell szembenéznie a játéknak, annak ellenére, hogy tulajdonképpen egy szűk rétegnek szánják.

TÖRTÉNETI KONTENT

Már az első indításkor egyértelmű lesz, hogy a Steep nem a történetmesélésre alapoz, amikor meg akarja hódítani a játékosok szívét. Itt vagy te, a versenyző, aki a „hogyan ne törd ki a nyakad az első adandó alkalommal" elnevezésű kezdőtanfolyam után nekivágsz a világnak, hogy érmeket szerezve reputációt gyűjts, ezzel meghívatva magadat újabb és újabb exkluzív bajnokságokra. A versenyzéses körítés nyilván nem elég modern, tehát mindezek mellett internetes személyiség is vagy, aki a saját csatornájára készít felvételeket. Ezért nemcsak magad szórakoztatásának céljából, de a nézőid kedvéért is keresed a friss, egyre veszedelmesebb kihívásokat. Szerencsére nem vagy egyedül az Alpok magaslatai között, akad ugyanis egy segítőtársad: egy névtelen férfi, aki megjegyzéseivel kommentálja az utad. A karakterek, akikkel megismerkedsz, soha nem jelennek meg a képernyőn, a maréknyi szereplő legfeljebb rádión kommunikál veled. A diszpécser mellett lesz köztük filmrendező, furcsa japán játékműsorba illő showman, valamint még pár személy, akik annyira nem tesznek hozzá az élményhez, hogy senki sem fogja venni a fáradtságot arra, hogy megjegyezze őket. Ráadásul soraik sem tanúskodnak irodalmi vénáról, legtöbbször zavaróan fiatalosnak akarnak tűnni a siralmasan gyenge szlengtudásukkal. Egyedül az úgynevezett Mountain Stories küldetésekben fogsz valóban beszélő szereplőkkel találkozni. Ezekben követned kell partneredet, aki legtöbbször a sportolás szépségeiről anekdotázik. Máskor az éppen aktuális hegy szelleme szól hozzád túláradó spiritualitással, ami cseppet sem passzol a hangulathoz, ezért nem illeszkedik az összképbe, de hát mit tegyünk, ha ez is sikkes témának számít manapság.

NE BONYOLÍTSUK TÚL!

Felépítése szempontjából a Steep egy nyíltvilágú versenyjáték, amiben mindenféle kötöttség nélkül fejlődhetünk – nem, nem butítottam le a koncepciót a végtelenségig, a program valóban „csak" ennyit kínál, legalábbis játéktervezés szempontjából. Adott egy hatalmas bejárható terület és négy választható sportág, amik között válogatva tölthetjük el a szabadidőnket a magunk által választott módon. Az említett négy sport az ejtőernyőzés, síelés, snowboardozás és a szárnyasruhás bázisugrás. Ezekhez még hozzátartozik a lábbusz, ugyanis akadnak olyan területek, amiket csak gyalog tudunk megközelíteni. A sportágakhoz különböző kihívások és versenyek tartoznak, ezeket kell teljesítenünk, képességeink szerint a lehető legjobban.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Ubisoft**
MŰFAJ **sport**

INFO

MEGJELENÉS 2016.12.02.
ÁR Steamen 60 euró (kábé 18 600 forint).

GÉPIGÉNY

Intel Core i5 2.5 Ghz, 6 GB RAM, 2048 MB DX11 VGA, 19 GB HDD.

A játék során minden létező dologgal gyűjthetünk tapasztalati pontot, kezdve a felfedezéssel, a kiváló lavírozáson át a rizikós manővereken túl egészen a tisztes combnyaktörésig. Összesen hatféle stílust sajátíthatunk el, ezek adják össze a már emlegetett reputációnkat. Ha sokat zakózol, akkor a Csonttörő besorolást kapod, ha hajmeresztő mutatványokat hajtatsz végre, akkor lehetsz Extrém, míg, ha csupán a hegygerinceken sielgetve települések és ugrási zónák után kutatsz, Felfedező leszel. Ezek a pontok összeadódnak, ilyenkor szintet lépsz, amivel újabb területeket és kihívásokat oldasz fel. Ha pedig eléred a maximális 25-ös szintet, akkor korlátlanul használhatod a helikoptert. Ennek a járműnek a funkciója annyi, hogy a térképen rámutatott pontba viszi a játékos karakterét, megkönnyítve ezzel a felfedezést. A versenyek három kategóriába sorolhatók: pontgyűjtős ügyességi, időmérős gyorsasági és szintén időmérős, de checkpoint-alapúak. Minden egyes teljesített számot zsűriz a rendszer, teljesítményünket előre megadott paraméterek szerint bírálja el, így kapunk érmeket. Például van egy sima gyorsasági verseny, ahol meg van adva a kezdőpont és a végpont, neked pedig az órával kell szembeszállnod. Akkor jár az aranymedál, ha 50 másodpercen belül érsz a célhoz, ezüst, ha 45 és bronz, ha 35 másodperces eredménnyel zársz.

A szezon nem ér véget a téllel

A 60 eurós alapjáték mellé jó ubisoftos szokás szerint érkezik a 20 eurós Season Pass. A bérlet 3 már bejelentett DLC-t fog tartalmazni, melyek név szerint a következők:
Winter Fest Pack – humoros jelmezek és kihívások csomagja, amiben helyet kap egy új sport is: az extrém szánkózás.
Extreme Pack – 3 új sport pakkja a hozzájuk tartozó versenyekkel. Ezek pedig az alábbiak: szabadesés, rakétás szárnyak és sebességi ejtőernyőzés.
Adrenaline Pack – 3 éjszakai pálya és világító szettek gyűjteménye.
Valamint exkluzívan jár minden szezonbérlet-tulajnak egy hóemberes kosztüm, 10 000 Steep kredit és 10 helikopter jegy.

TIPPEK, TRÜKKÖK

NE GYŰJTÖGESS!

Ahogy a való életben úgy a játékokban is előnyös spórolni a zsebünkben csörgő aprókkal, azonban a Steep felrúgja ezt a szabályt. A játékban található valuta, az úgynevezett Steep kredit nem képvisel nagy értéket, mivel a rendszer lépten nyomon adogatja azt, és pár óra játék után teljes szetteket tudsz belőle vásárolni. Éppen ezért nem érdemes kotlani rajta, inkább vegyetek belőle valami szépet.

DIVAT MINDENEK FELETT

A költekezés leghatásosabb módja az, ha pontosan tudod, mit szeretnél venni. Válaszd ki a számodra legszimpatikusabb karaktert, és válogass számára felszerelést! Tervezd meg, milyen kinézetet szeretnél neki adni, és úgy vásárolgass ruhaneműket! A felszerelések nem adnak új skilleket, vagy erősítenek a képességeken, ezért nem kell azon aggódnod, hogy a bojtos sapi nem azt a statot húzza, ami a buildedhez szükséges...

REPÜL A, REPÜL A...

Aki viszont inkább a versenyzőinek csinosításával akarja eltölteni a szabadidejét, az másra is elköltheti a megszerzet zsetonjait. Lehetőséged van arra, hogy jegyeket vásárolj a játékon belüli helikopterre, ami a térképen bármely pontra letesz, amire rámutatsz. Ezt kihasználhatod arra, hogy hamarabb érd el a maximális szintet, és gyorsabban nyiss meg új kihívásokat, mintha azt a hagyományos módon tennéd.

EASY LVL 25

A Steep maximálisan elérhető reputációs szintje a 25-ös. Ha minél gyorsabban szeretnéd elérni a végső szintet annak a leggyorsabb módja a rendszeres szabadon való kószálás és trükközés. Melegen ajánlok egy vagy több repülőtúrát a Mont Blanc felett. Az Alpok legmagasabb csúcsa tele van gleccserekkel, amikre ráesve sem tanyázik el a karaktered, így hosszabb ideig tudsz könnyebben pontokat gyűjteni.

OSZD MEG A FELFEDEZÉST!

A Steep ugyan tartalom terén hiányosan került a boltokba, de némi közösségi összefogás segíthet ezen az amúgy súlyos problémán. Ha a hegyoldalakon való síelés közben találsz olyan helyeket, ahol remek ugrásokat lehet végrehajtani, vagy ideális lenne versenykörnyezetként, azt mindenképpen oszd meg! A közösségi funkcióknak köszönhetően tartalmasabbá tehetjük a játékot, ehhez azonban összefogás kell.

PERFORMANSZ GONDOK

Annak ellenére, hogy a Steep zseniálisan jól van optimalizálva, ami pedig egy Ubisoft-játék estében külön nyomatékosítást érdemel, mégis akadnak vele gondok. A Uplay most is beleavatkozik a futtatásba, ami időnként szaggatást és durvább estekben a program összeomlását eredményezi. A problémát úgy sikerült elkerülnöm, hogy hozzáadtam Steamen a telepített játékaim listájához, és egyszerre futtattam a két klienst.

KEZDŐK ÉS HALADÓK

A játék fizikája messze áll a valósághűtől. Ez főként abból látszik, hogy a sportok között szinte alig van különbség. A sí és a snowboard ugyanazon az elven működnek, a különbség annyi, hogy a sí precízebb, amíg a snowboard szilajabb. A precíziós feladatokra érdemes a kétléces, míg a gyorsaságiak esetén az egyléces megoldást választani. Azonban ez kifejezetten egyénfüggő, és javaslom a kitapasztalásukat.

Ha ott, a faház előtti kis tisztáson szállok le, talán még jut nekem Magdi néni híres halászlevéből.

Mindez versenyenként változik. Amennyiben nem éred el a minimumot, eredményed az egyéni teljesítményeid közé kerül, és nem kapsz jutalmat. Azokból pedig akad bőven.

SZPONZORÁLJ, PLS!

Kétféle ajándék üti azok markát, akik a szabad felfedezés helyett a kihívásokat választják. Az első egyszerű pénzjutalom, mely a játékon belüli valutában kerül kifizetésre – ez a nem túl fantáziadús „Steep kredit" nevet kapta. A második verzió a tárgyi ajándékokat, felszereléseket, matricákat takarja, melyekkel karaktereinket szabhatjuk testre. Ezeknek semmilyen különösebb gyakorlati felhasználási módja nincs, valóban csak arra szolgálnak, hogy versenyzőink kinézetén alakítsunk a segítségükkel. Nem adnak extra statokat vagy képességeket, voltaképpen semmi értelmük sincs, ha csak a gameplayre koncentrálunk. Leginkább humorbéli és promóciós értékük van: akadnak szuperhős-jellegű és állatos kosztümök, valamint a boltokban megtalálható valódi márkájú holmik. Amíg az utóbbiak szemmel láthatóan stílusosabbak, addig az előbbiek rém mókásak tudnak lenni. Például akad a játékban jeti- és unikornisjelmez, ezekhez egyedi hangeffektek járnak. Meg az egyszarvú mellén világít a szív – kár, hogy szivárvány csíkot nem húz maga után. De ha már a brandeknél tartunk, a játék egy pillanatig sem hagyja, hogy megfeledkezzünk róluk. A benne szereplő kihívások és versenyek nagy részét valamilyen globális cég logójával látták el. Téli szabadidőruha márkák, energiaitalok és egyebek gyakran fognak megfordulni a képernyőnkön. A legjobban talán az akciókamerákat gyártó GoPro járt, hiszen a játékban támogatott belső nézetet a karakterek fejére szerelt készülék képeként látjuk. Az már más kérdés, hogy ettől olyan tengeribetegség lesz úrra a játékoson, hogy a gép mellett elhelyezett lavór biztosan nem marad tisztán. Még a hanganyag is torzul, így másolva a valóságban készült, hasonló felvételeket. A megtett útjaink felvételszerűen visszajátszhatók, itt váltogathatunk a nézetek között, megállíthatjuk, gyorsíthatjuk és lassíthatjuk a videót.

A KOMPROMISSZUMOK JÁTÉKA

Szegény program őrülten szenved az identitászavartól, elvégre minden területen a spektrum két véglete között vacillál. Egyszerre akar single player és MMO lenni, valamint szimulátor és árkád. Eleinte egyjátékos szoftverként kezeltem a Steepet, hiszen a tartalom lényege, azaz a sok kihívás és a fejlődés ezt az irányvonalat követi. Fedezd fel a környéket és versenyezz! – igen ám, de akad itt multi is, csak az a kérdés, hogy minek. Ha idegenekkel vagy barátokkal játszol együtt, akkor is pontosan ugyanazt teheted, amit egyedül, semmi új tartalmat nem kapsz, a multiplayer tehát csak a közösségi élményt növeli. Jó hír, hogy magunk is készíthetünk versenyeket, amiket megoszthatunk egymással, ezzel kitöltve az egyébként roppant foghíjas tartalmat. Ez, valamint az élettelen környezet a játék legnagyobb hibája, no meg az irányítási rendszer, amit rettentő sokáig tart megszokni, különösen PC-n (kontroller ajánlott). Holott a trükkök relatíve egyszerűek: ha az irányítás nem babrál ki veled, vagy ha zuhanáskor nem taknyolsz el egy aprócska buckán, mert túl nagy gravitációs nyomás érte a tested landoláskor, mindenféle tévés mutatványt elő tudsz adni – és igen, a program az imént említett adatot is nézi és az orrod alá dörgöli. Ha valami balul üt ki, akkor töltheted vissza a korábbi állásod és ugyanonnan kezdheted, ahonnan indultál. Megjegyezném, hogy ez csak egy gombnyomásba kerül.

Akármennyire is szeretnék jó értékelést adni a Steepnek, mert a maga nemében hangulatos, szórakoztató és hosszú órákra leköt, a környezeti elemek változatlansága (lásd: nincs dinamikus időjárásváltakozás, sőt állatokkal és falvakban sétáló NPC-kkel sem találkozunk), a kihívások relatíve kis száma, valamint a multiban rejlő lehetőségek kiaknázatlansága csak egy jópofa, de teljes árat nem érő alkotássá teszik azt. Ennyi pénzért ez kevés – ugyanakkor a műfaj rajongói nem voltak elkényeztetve mostanában, nekik megérheti a beruházás. G

ÉRTÉKELÉS

A tartalom ugyan foghíjas és az ára is borsos, de az élmény rettentően magával ragadó. Ráadásul mostanság nem találkoztunk semmi hasonlóval.

TÁLALÁS: **83%**
TARTALOM: **64%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **78%**

PRO
Az óriási bejárható terület, a szórakoztató versenyzés és a remek játékélmény a képernyő elé fog szegezni.

KONTRA
A világ statikus, az irányítást szokni kell, és ha nem kenyered az egyszerű koncepció, akkor hamar megunod. Plusz rettentő drága.

72%

Versenyeztünk egyet Dreamerrel, a tét Böjti zeldás bögréje volt. Kár, hogy neki nem szóltunk, hehehe.

ŐFELSÉGE DICSŐSÉGÉÉRT!

[ÍRTA SIKLARA]

KÉSZÍTSD BE A DÉLUTÁN ÖT ÓRAKOR ESEDÉKES EARL GREY TEÁT, KAPCSOLD AZ AGYAD A MONTY PYTHON VONALON MOZGÓ, FÁRASZTÓ HUMORT TÖMÉNYEN BEFOGADNI KÉPES KÉSZENLÉTI ÜZEMMÓDBA, DŐLJ HÁTRA, ÉS HAGYD, HOGY A KÖVETKEZŐ KÉT ÓRÁBAN A BRITEK ÚVICCEI SZÓRAKOZTASSANAK!

Nem, a királynő feje nem a grafikusunk ügyetlensége miatt maradt le a képről: itt csakis a corgik fontosak!

Mint a legtöbb kalandjáték manapság, a Her Majesty's SPIFFING is a Kickstarteren kezdte pályafutását, ahol a lelkes támogatóknak köszönhetően a korábban animációs munkákból élő ír BillyGoat indie csapat elkészíthette ezt a meglehetősen rövidke, ám annál zsibbasztóbb régisulis point and click kalandot. Inspirációforrásként többek közt a Monty Python munkássága és a Secret of the Monkey Islandhöz hasonló LucasArts kalandok hatottak rájuk, de megannyi filmre, vagy más játékra tett utalást is elcsíphetünk, és önkritika mellett vicces etnikai sztereotípiákból is bőven kijut. A rövid történetet áthatja a sajátosan pesszimista angol humor, angol szakosként pedig különös örömömre szolgál, hogy egy ennyire ízig-vérig brit játékot tesztelhettem, amelyben első teljesítendő feladatom természetesen egy tea főzése volt (és ha már itt tartunk, nem az angolok, hanem az írek isszák a világon a legtöbb teát).

A trükkös cím lefordítva Őfelsége csodás... és itt várnánk a folytatást, mert egy melléknév valaminek a jelzője kellene hogy legyen, de a készítők már itt megvicccelnek minket, és nem véletlenül szedték az utolsó szót csupa nagybetűvel. A SPIFFING jelen esetben egy rövidítés (Special Planetary Investigative Force For Inhabiting New Galaxies), vagyis kis angoltudással kitalálhatjuk főhőseink foglalkozását és célját, márpedig egy ennyire angol játékba nyelvtudás híján kár belefogni.

A BIRODALOM VISSZAVÁNSZOROG

Nem én szellemeskedem, a játék tényleg a „The Empire Staggers Back" alcímet kapta. A dicső Brit Birodalom fénye a Brexit és a közelmúlt egyéb eseményei következtében csöppet megkopott, Őfelsége, a mindig gyakorlatias II. Erzsébet királynő azonban felismerve, hogy a kolonizálás napjainkban a Földön nem dívik, a csillagok felé fordítja tekintetét. A csodálatos intróban elmaradhatatlan corgijai társaságában vonul a Buckingham Palota titkos irányítótermébe megnyomni a Nagy Piros Gombot, hogy megtudjuk, a Big Ben mindig is egy jól álcázott rakéta volt, amely az Űrgolyhók Lone Starrjának rozoga hajójához hasonló űrjárművet rejt. A kilőtt HMSS Imperialise kétfős személyzetének küldetése, hogy Őfelsége és a Brit Birodalom, vagyis Anglia, meg a többi rész dicsőségére új világokat hódítson meg. Csak hogy azonnal megnyissuk a rossz szóviccek csapját is, megismerhetjük a nagyon angol Frank Lee English kapitányt és kotnyeles beosztottját, a nagyon walesi Aled Jonest, akik e nemes küldetést hivatottak végrehajtani. A munka oroszlánrészét a bárgyú és letörölhetetlen mosolyú English kapitány végzi, akivel az űrhajó fedélzetének kabinjait, illetve később egy idegen bolygó felszínének kis szegletét járhatjuk be. Hamar feltűnik, hogy a hajó igencsak szűkös, így sokadjára kissé unalmas egy-egy tárgy felvétele után oda-vissza járkálni a szobák közt, viszont legalább mindegyik kellő mértékben el van látva idétlenséggel.

Habár point and click játékról van szó, az irányítás kontrollerrel is történhet, de az egeret választva sem árt a billentyűzet WASD négyesét nyomkodni, néha ugyanis szinte lehetetlen főhősünket e

ADATOK

KIADÓ
BillyGoat Entertainment Ltd

FEJLESZTŐ
BillyGoat Entertainment Ltd

MŰFAJ
kalandjáték

INFO

MEGJELENÉS
2016.12.07.

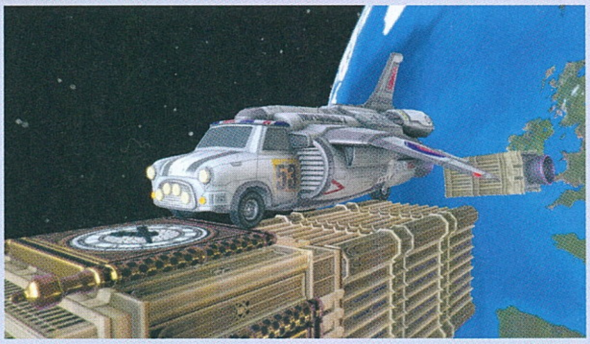
ÁR
PC-re Steamen 18,99 euró, PS4-re 5 490 Ft, Xbox One-ra pedig 3 690 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core i3, 4 GB RAM, DX10 VGA, 4 GB hely.

Ha valami hasonlóra vágynál

Stílusában nagyon hasonló, ám tesztünk alanyánál jóval tartalmasabb a második résszel legutóbb tavaly jelentkezett, de csalóka módon három játékból álló The Book of Unwritten Tales-sorozat, amely ékes bizonyítéka annak, hogy német humor igenis létezik. A szintén független fejlesztő KING Art Games fantasy világban játszódó kalandja visszatérő szereplőivel a Her Majesty's SPIFFING-hez hasonlóan egyszerre tiszteleg a régi klasszikusok előtt és élcelődik a hétköznapokon, a játékiparon vagy saját magán, és tömve van popkulturális utalásokkal. Az utóbbi évek egyik legviccesebb tahó figuráját, a Ríviai Geralt idétlenebbik hangján megszólaló Nate kapitányt is ezek a játékok adták nekünk, akinek az első részben előadott esőtáncát máig nem felejtem.

nélkül a helyiségek képernyőn kívül eső szegletébe tessékelni. Az interakcióra alkalmas tárgyakra, vagy más szereplőkre kattintva felugrik egy körmenü, amiben kiválaszthatjuk a megvizsgálás, használat, beszélgetés, és egy saját tárggyal való kombinálás lehetőségét, a tárgymenü pedig a bal alsó sarokban húzódik meg, szóval semmi szokatlan ördöngösséget nem kell elsajátítanunk. A fejtörők között akad egy-egy elvontabb, a legtöbbje azonban minimális kihívást igényel, és elakadás esetén a kevés helyszín és tárgy véletlenszerű próbálgatásának örökzöld módszerével gyorsan továbbjuthatunk. Két nálunk lévő tárgyat is összesen talán csak egyszer kellett kombinálni a teljes végigjátszás során, így kezdőknek sem fog gondot vagy túl hosszas elfoglaltságot jelenteni a játék, ami nem feltétlenül jó, cserébe viszont tömény az élmény.



AZ ŰR A LEGVÉGSŐ HATÁR

A hülyeségnek azonban nincs határa, sem az ismert filmek, játékok vagy Shakespeare (meg)idézésének. Egy ennyire rövid kaland esetében vétek lenne sok poént lelőni, de a teljesség igénye nélkül felsorolva akad benne egy-egy csipetnyi Star Wars, Star Trek, A majmok bolygója, Austin Powers, Galaxis útikalauz stopposoknak, Resident Evil, Mass Effect, meg sok popkulturális utalás, sztereotípia, rossz szóvicc vagy az angol és amerikai angol különbségére kihegyezett poén. Vannak kimondottan a brit közönségnek betett, de nem csak a szigetország lakói számára érthető gegek, és a negyedik fal áttörésére irányuló kikacsintások is. A más játékokra tett teljesen egyértelmű utalások között tetten érhető egy-egy kevésbé szájbarágós is, például a hajó pilótafülkéjében elhelyezett, HL3 feliratú HEV Suit töltő. Ami nincs, az a provokatív és bicskanyitogató, vagy éppen óvodás pisi-kaki humor, amit részemről nem különösebben hiányoltam, de akinek kifejezetten kenyere, az mázlista, mert az erre szakosodott Deponia-sorozat szemmel láthatólag soha nem fog véget érni. A sok, könnyen megnyitható acsi is az idétlenség jegyében született, néhány titkos teljesítmény megszerzése azonban nem is annyira egyértelmű. Némelyiket például azért kapjuk, mert elrontunk valamit, de a legbeszédesebb a játék befejezéséért kapott „Csak ennyire futotta" acsi egy üres pénztárca képével. Kár érte, mert ez a Her Majesty's SPIFFING egyetlen támadható pontja.

A britek legjava gyalog galopp masírozik az űrbe, hogy őfenesége megbízásából minden egyes planétán megismerjék a fekete teát.

ŰRGOLYHÓK ÚJRATÖLTVE

Az a helyzet, hogy a Her Majesty's SPIFFING nemcsak jellegében, de hosszában is pont olyan, mintha újranéznénk az Űrgolyhókat, csak épp az utalások és poénok lettek napjainkhoz igazítva, és a merítés is nagyobb. Rövid és könnyű, így a szűkös büdzsé miatt sokkal jobban koncentrált a mögötte álló kis csapat arra, hogy üssenek a poénok, és mennyiség híján a minőség terén emelkedjen ki a produktum.

Nincs oka szégyenkezésre, mert tényleg a kalandjátékok múltjának legjobb pillanatait idézi fel, meg a múltat úgy általánosságban. Visszatérő poén a britek technikai elmaradottsága, és az egyik műfajra jellemzően nyakatekert fejtörőben floppy lemezről kell drivert telepítenünk egy irányítóra, hogy Englishék azzal pótolhassák az űrhajó meghibásodott irányítását (ami előtte egy joystick volt). Jót mosolyogtam a bújtatott oktató szándékon, ahogy a floppyt alaposabban megvizsgálva fel kellett oldani a másolásvédelmet, ami egy korombelinek egyértelmű, de aki életében nem látott ilyet, annak nyilván nem. Volt pár hasonló poén, ami szintén az én generációmra lett belőve, vagyis azokra, akik már akkor játszottak, amikor a Resident Evilökben még az írógépeknél kellett tintaszalaggal menteni, vagy gyerekként imádták a Windows 95 repülő színes Windows-logós képernyőkímélőjét, a többivel együtt.

A nosztalgiafaktor mellett jól megférnek az aktuálpolitikára reflektáló szellemes megjegyzések, mi magyarok pedig természetünknél fogva jól rá tudunk hangolódni a fanyar angol humorra, hiszen szintén tökélyre fejlesztettük a tragikomikus helyzetek kétségbeesés helyetti elviccelését.

Kár, hogy annyira rövid, hogy jóformán csak egy kóstolót adott abból, mire lennének képesek az ír srácok több pénzzel. A befejezés is olyan, mintha egy prológus végére értem volna, mindezt pedig olyan áron kínálják, amennyiért más játékok legalább háromszor ilyen hosszúak. Ennek ellenére jó szívvel ajánlom, mert amit nyújt, abban hiba nincs, csak várni kell vele egy leárazásig.

ÉRTÉKELÉS

Manapság ritka kincs a ténylegesen vicces kalandjáték, ezért jó lenne, ha Frank Lee English kapitány még visszatérne, és kicsit tovább maradna.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Sok jó poén, utalás és kikacsintás, jól áll neki a bárgyú humor és a negyedik fal folyamatos áttörése.

KONTRA
NAGYON rövid és tömör, és mivel könnyű is, acsihuszároknak sem tart tovább 2-3 óránál.

75%

Őfelsége titkolt ügynöke mindig vonalzóval nyírja a bajszát, nehogy az idegenek megszólják a külsejét.

HÁNYINGERKELTŐ

ROBINSON™ THE JOURNEY

[ÍRTA CHOCHO]

MODERN ROBINSONNÁ VÁLNI KÖNNYŰ, CSAK EGY PS4 ÉS EGY PSVR KELL, HOGY TÁVOLI VILÁGOK ELHAGYATOTT ROMJAIT FELFEDEZVE MAGUNK IS LEGENDÁVÁ VÁLJUNK. EGY BIBI VAN MINDÖSSZE: A VIRTUÁLIS VALÓSÁG IS CSUPÁN ANNYIT ÉR, AMENNYIT BELETÖLTÜNK...

A Crytek tavaly év végi kálváriáját (lásd a mellékelt szövegdobozt) egy utolsó ambiciózus projekt előzte meg: a török-német fejlesztőcsapat a virtuális valóságot szerette volna meglovagolni egy teljes áron forgalmazott játékkal. Mivel a VR-technikát aranyáron mérik, korábban senki sem dobott piacra kizárólag VR-ben működő, 60 dolláros, azaz közel húszezer forintos programot.

A Crytek sem tett volna így, ha nincs a tavaly ősszel kiadott (Magyarországon január végén megjelenő) PlayStation VR sisak. Mivel azonban a Sony biztos volt a kiegészítő sikerében (mi tagadás, a legutóbbi üzleti jelentések szerint tényleg eladtak belőle egy csomót), úgy tűnt, lesz egy olyan réteg, amely rákap a VR-re, és akár drága, összetett játékélményt nyújtó szoftvereket is hajlandó vásárolni ahhoz. Nos, ez végül nem így lett; a Robinson éppúgy hozzájárult a stúdió bukásához, mint a szintén kissé rétegjátéknak számító Ryse. Ugyanakkor ezúttal nemcsak a témaválasztás és a vadiúj platform volt akadály: magát a VR-t is meg kellett zabolázni, ez pedig nem sikerült a Cryteknek.

HÁNYÓZACSKÓT ELŐ

A PSVR tavalyi tesztelése után azt írtam a kütyüről (PC Guru 2016/11), hogy bár több ismerősöm rosszul lett tőle, én csak néha-néha éreztem egy kis émelygést. Ezzel szemben például Bate nem sokáig volt képes Vuk látogatása nélkül használni a sisakot, ami hasonló reakciókat váltott ki Miguelből és mcmackóból is. Nos, eleddig úgy tűnt, én vagyok a szerencsés kivétel – aztán jött a Robinson.

A játékról már a mellékelt képek alapján is kijelenthetjük, hogy a legszebb PSVR-re írt szoftver. A CryEngine speciális, VR-re optimalizált változata stabil képfrissítéssel jeleníti meg az dzsungeles planéta ősvilágra hajazó helyszíneit, amiket mindenféle félig-meddig realisztikus dinoszauruszok rónak. Azért az óvatos megfogalmazás, mert ezek az állatok valójában nem dínók (azok a tudomány jelenlegi álláspontja szerint speciel tollas, madárszerű teremtmények, amiknek nem sok közük van a hüllőkhöz), a történet szerint pedig nem a Földön, hanem egy felfedezetlen bolygón járunk, ahová ifjú hősünk, Robin egy űrhajó-baleset miatt került.

A cél az, hogy intelligens (?) drón segítőnk és cuki bébi T-rexünk társaságában bejárjuk a környéket, és mindenféle logikai feladványokat oldjunk meg, miközben arra is figyelünk, hogy ne kerüljünk a veszedelmes fenevadak közelébe, illetve zuhanjunk le a számtalan sziklafalon és egyéb kőformáción. Játékmenet szempontjából tehát egy kaland-platformerrel van dolgunk, ami hogy, hogy nem, VR-ben fut.

Ez így leírva nem tűnik rossznak, van azonban egy bökkenő: a hihetetlenül részletes környezet mit sem ér, ha pár óra játék után fejfájással és émelygéssel kell megküzdenie a játékosnak. A logikai feladványok ugyanis sok ide-oda forgást követelnek,

ADATOK
KIADÓ **SCCE**
FEJLESZTŐ **Crytek**
MŰFAJ **kaland**

INFO
MEGJELENÉS 2016. 11. 09.
ÁR 17 990 Ft

A látvány nem csak a képeken szép, valójában is leesik az állunk miatta. Kár, hogy egy jó játékhoz ennél több kéne.

„Nézd Robin, egy őskígyó! Most, hogy ezt megmutattam, fél órán át nem segítek egy feladványban sem. Jó szórakozást!"

nem beszélve a már emlegetett platformer ugrabugrától, amihez szintén muszáj mindig a megfelelő irányba nézni. És ez bizony nem megy könnyen a konkurenciához képest pontatlan PSVR-rel.

Az még hagyján, hogy a tesztelés alatt a kamera időről-időre „elvándorolt" a fókuszból, így kénytelen voltam egyre jobban kicsavarni magam, hogy aztán végül feltápászkodjak, és a játékot megszakítva helyre igazítsam a PlayStation kameráját. De hogy a fagyitölcsérszerű Move-kontrollereket nem támogatja a program, az mindennek a teteje. Emberünk kezei ott lebegnek előttünk, sőt Robin végig egy Move-ot formázó pálcát szorongat, így adná magát, hogy ezeket a jobb és bal irányítókkal vezéreljük. Ehelyett mezei kontrollerrel és a fejünkkel tudunk forgolódni. Utóbbit hamar abbahagyjuk, mert a vezetékek miatt kényelmetlen, és a már említett kamera miatt pontatlan is. Marad hát a DualShock4.

A feladványok teljesítéséhez időnként fel-le kell másznunk a környezet erre kialakított elemein (rudak, peremek), mivel viszont a játék nem mutatja, hová kell menni, gyakran feleslegesen fogunk bolyongani és Pókembert játszani. Jó volna azt mondani, hogy sebaj, a grafika csodaszép, már ezért megéri elmerülni a Robinsonban. A PSVR felbontása viszont alacsony, így a részletek elvesznek, mi több, a játékos szeme is hamar elfárad.

A magam részéről mindig is hittem a VR-ben, úgy vélem, ez a jövő útja. A jelené viszont még nem, a PSVR pedig

ÉRTÉKELÉS

A Robinson: The Journey egy látványos, csodálatos utazás a játéktervezési középszerűség mocsarába. Ezért sem éri meg PSVR-t venni.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **40%**

PRO
A Crytek nagyon ért ahhoz, hogy padlóra ejtse a játékosok állát: ennél szebb PSVR-cím nincs a piacon, sőt talán a konkurencia sem tud ennél jobban kinéző játékot felmutatni.

KONTRA
Kár, hogy ez nem egy technikai verseny: 18 ezer forintért egy közepes, rövid, idegesítő, sőt hányingerkeltő (szó szerint!) programot kapunk.

55%

egyszerűen kiforratlan ahhoz, hogy tízezer forintos játékokat vásároljunk mellé. Amik ugye ráadásul még csak nem is nyújtanak kiemelkedő élményt.

JÁTÉKNAK SEM JÓ

Mert amennyiben elhagyjuk a VR-körítést, a Robinson egy teljesen átlagos logikai kalandjáték marad. Olyan program, amiből tucatszám találunk a Steamen, és még csak nem is a jobbik fajta, hiszen a feladványok jelentős részét rosszul tervezték meg a crytekes srácok. Előfordul, hogy fogalmunk sincs, mit kéne tennünk, ide-oda járkálunk, és végül próba-szerencse alapon jutunk csak tovább. Máskor viszont olyan puzzle-ök kerülnek utunkba, amiket egy óvodás is meg tudna oldani – és akkor még a kis lebegő robotunk is „segít", tippeket ad, mintha komplett idióták lennénk.

A játék egyébként rövid, 3-4 óra alatt végig lehet játszani. Egyedül az idegesítő, minden logikát nélkülöző feladványok, az ezekből következő felesleges járkálás, valamint a bámészkodás nyújtja el a játékidőt. Sőt ide tartozik, hogy Robin egy reumás 90 éves sebességével vánszorog – gondolom ezzel szerették volna csökkenteni a hányás esélyét a fejlesztők. A stílusba vágó alkotások nem sűrűn hosszabbak ennél, szóval lehetnék elnéző a program rövidsége miatt. Azt azonban vérlázítónak tartom, hogy ezért a játékért 18 ezer forintot kérnek el a PlayStation Store-ban.

ÖNNEK EZT NEM AJÁNLOM!

Meg kell mondjam, csalódott vagyok a Robinson miatt, hiszen nem volt még olyan PSVR-játék, ami ennyi potenciállal bírt. A géphez kiadott korábbi programok csak techdemók voltak, azokból sem túl jók, a Crytek neve pedig eddig garancia volt a minőségre (ne tessék röhögni, nekem majd' az összes játékuk tetszett!).

ROBIN, AZ ŰRBEN ELVESZETT SZERENCSÉTLEN PONT A LEGFRUSZTRÁLÓBB PLANÉTÁN ÉRT FÖLDET. SEBAJ, VAN EGY CUKI BÉBI T-REXE!

Persze azért dicséretet is érdemel a Robinson, elvégre ez az első olyan program a platformon, ami bizonyítja annak vizuális életképességét. Régi konzol ide, alacsony felbontás oda, tény: amennyiben tehetséges emberek dolgoznak vele, a PSVR is képes lehengerlő látványt nyújtani. Ez egyébként PlayStation 4 Pro konzol esetén még szebb, mcmacko elmondása szerint az a masina, amin igazán brillírozik a CryEngine. Én sajnos nem tudtam kipróbálni a prós változatot, de hiszek a kollégának – mindez persze nem változtat a tényen, hogy egy óra után így is, úgy is le kell vennem a sisakot, különben kidobom a taccsot...

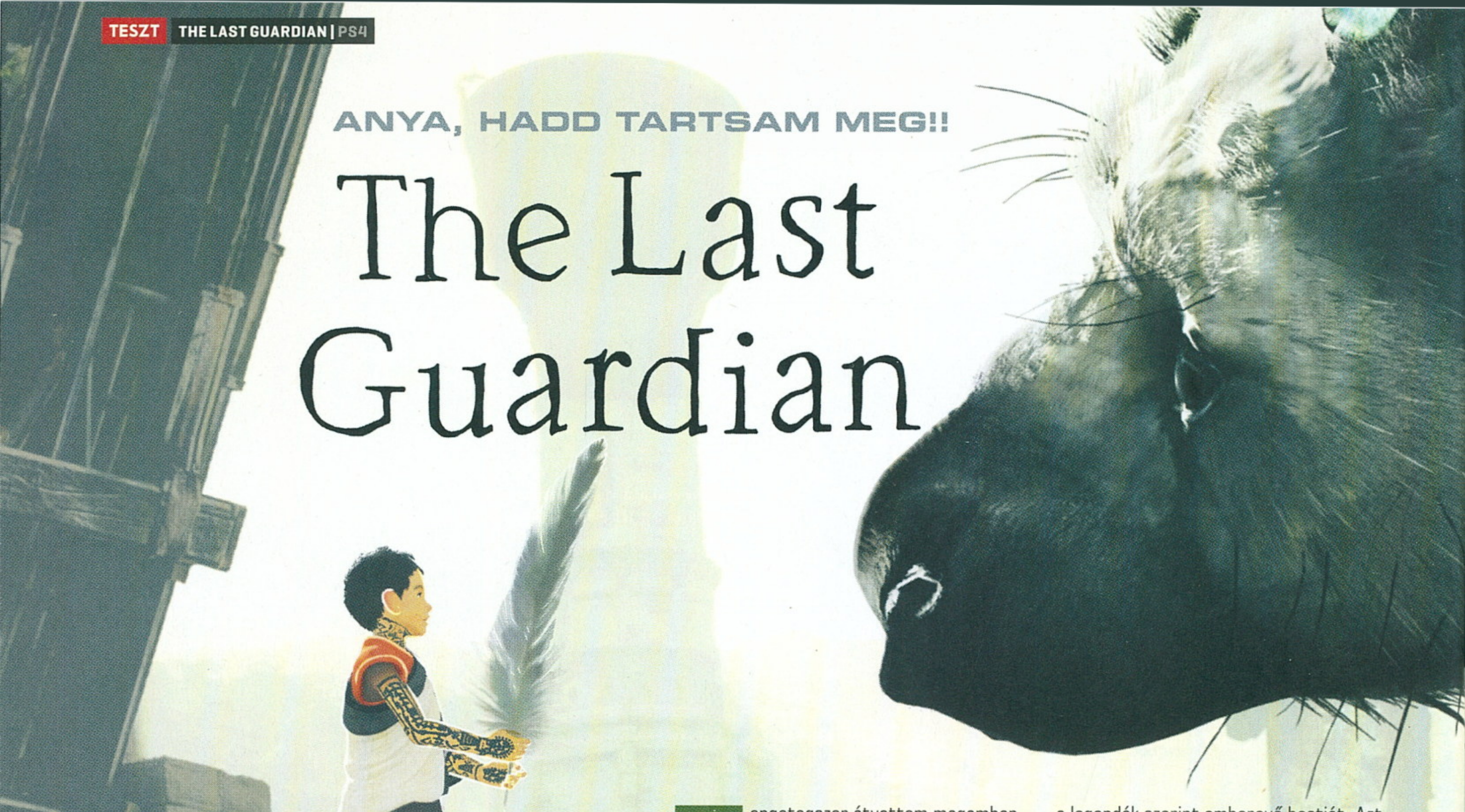
Játékmenet terén viszont a Robinson elvérzik, pontosabban semmi olyat nem nyújt, ami új lenne. Holott nem ezért találták ki ezt a virtuális valóság őrületet? Nem azért jönnek ki egymás hegyén-hátán a különböző sisakok, szemüvegek, hogy a játékok új utat törjenek a 3. dimenzióba? Mert egyelőre nem ez történik, hanem az ellenkezője: VR-re próbálnak ráerőszakolni olyan stílusokat, amik már léteznek. Ez rossz irányvonal; helyette újakat kéne alkotni, kreatív megoldásokkal előállni, mint amilyen a Job Simulator vagy... vagy... a Job Simulator! Remélem, a Crytek végül talpra áll és készít egy igazán jó VR-játékot, esetleg kiad egy Move-frissítést a Robinsonhoz. Addig is ezért a játékért sem éri meg PSVR-t venni.

TÖRÖKMÉZ A CRYTEKÉRT?

TAVALY KARÁCSONY ELŐTT JÖTT A SZOMORÚ HÍR, MISZERINT A CRYTEK ANYAGI NEHÉZSÉGEK MIATT KÉNYTELEN VOLT BEZÁRNI TÖBB STÚDIÓJÁT, KÖZTÜK A MAGYARORSZÁGI BÁZISÁT. EZT KÖVETŐEN A CÉG SZŰKSZAVÚ KÖZLEMÉNYBEN ERŐSÍTETTE MEG, HOGY A CRYTEK BLACK SEA FÜGGETLEN STÚDIÓKÉNT ÜZEMEL TOVÁBB. HIVATALOSAN NEM TUDNI TÖBBET A CÉG JÖVŐJÉRŐL, DE TÖRÖKORSZÁG MINISZTERELNÖKE EGY BESZÉDE SORÁN AZT MONDTA: A KORMÁNY 500 MILLIÓ DOLLÁROS (!) BERUHÁZÁSSAL KÉSZÜL EGY TÖRÖKÖK ÁLTAL ALAPÍTOTT, DE NÉMETORSZÁGI TECHCÉG SZÁMÁRA. AZONNAL MEGINDULTAK A TALÁLGATÁSOK, MISZERINT AZ EMLÍTETT VÁLLALAT A CRYTEK, AMI INNENTŐL KEZDVE A TÖRÖKÖKNEK FEJLESZT... VALAMIT. IGAZÁBÓL VOLNA TERÜLET, AHOL A CÉG HASZNOT TERMELHETNE: TÖRÖKORSZÁG KÜLPOLITIJÁKA NEM TÚL STABIL MOSTANÁBAN, A HADSEREG PEDIG BIZONYÁRA ÖRÜLNE PÁR ÉLETSZERŰ KIKÉPZŐPROGRAMNAK...

ANYA, HADD TARTSAM MEG!!

The Last Guardian



[IRTA BÖJTI] **Hét év várakozás, kilencévnyi fejlesztés – egy kisfiú, meg egy óriás. Ha nem is hiszel a mesékben, ez a játék a kiváló bizonyíték arra, hogy márpedig érdemes bízni a leglehetetlenebb feladat megoldásában is. És bár az eredmény nem tökéletes, mondj csak egyetlen példát rá, hogy mi volt az az elmúlt tíz évben.**

Rengetegszer átvettem magamban, hogy indítom majd a cikket, elterveztem mindenféle módot, végül vissza-visszatértem a legkézenfekvőbb, leglogikusabb megoldáshoz. Nem próbálok a magaslatról kínálni megtámadhatatlan okfejtést és szentírást, helyette inkább szívből mesélem el, min mentem keresztül, milyen behatások értek. Mesélek, mint az a kisöreg, aki a játék felvezetését indítja, majd az első percektől jelen lévő kisfiú felnőtt változataként végigkíséri a teljes sztorit. Igen, a The Last Guardian már ott is szakít az Ueda Fumito (róla keretes írásunkban olvashatsz) által megteremtett hagyományokkal, hogy egy dologban a legendák szerint emberevő bestiát. Azt azonban már most leszögezném, hogy mivel a The Last Guardian nehezen hasonlítható bármihez, ami az elmúlt tíz évben készült videojátékos fronton, bizony már a szabadba kijutással is megakadhat az ember. Bubuka és a kisfiú története egy külső nézetes logikai platformer, ami nem fogja a kezünket, nem jelez mindent nyilakkal, így nemcsak a kiszögeléseket és kapaszkodókat kell keresgélni, hanem a továbbjutás kulcsát is. Ez a „kulcs" a legtöbb esetben logikus, már-már adja magát, egy-egy esetben körmönfontabb csak az átlagnál, illetve nehézségeket pont egyszerű, józan paraszti mivoltából eredményezhet. De ha esetleg mégis

Böjti hét évet várt arra, hogy Bubuka elfoglalja a tévéje képernyőjét. De azért szerkesztőnk háta sem tollas.

biztosak lehetünk – a főszereplő mindvégig velünk lesz, és hacsak nem a mennyekben regéli el társainak, miként vált halottá, bizony életben is marad. Ezen a ponton meg is nyugodtam, kicsit fellélegeztem, bár a direktor eddigi munkássága alapján rettentően aggódtam a madárszerű, kutyás, cicás külsejű lény, Bubuka miatt (hivatalosan Trico, a madár és macska szavakból, de ezt most hagyjuk). Igen, a trailerekben már bemutatott óriásért, aki a Shadow of the Colossus titánjainak utánérzetét hozza egy furán összetákolt házi kedvenc testébe zárva. Bubuka pedig már az első pillanatban ott volt, mikor egy barlangban a kisfiúként felébredve azt sem tudtam, hol vagyok, és hogy kerültem oda, lányos zavaromon pedig a tomboló, lebéklyózott állat és a fülembe duruzsoló öreg sem segített.

Azért hamar sikerült úrrá lenni a kicsit zavart állapoton, miközben pedig a hatalmas lényt szelídítettem meg némi nasival, meg a testéből kiálló lándzsák kioperálásával, azt is sikerült megfejteni, hogyan szedjem le a vértet, ami testének szabadságát korlátozta, így elengedve a szörnyeteget, elakadsz, akkor is nyújtja segítő jobbját egy-egy tanács, megjegyzés képében, amit az öreg bár félvállról mormog, érdemes megfogadni az intelmet.

Szóval nagy nehezen kijutottam a kezdeti helyszínről, Bubuka is szabaddá vált, már készen is álltam a nagy elválásra, hogy én megyek jobbra, ő meg balra, mikor kiderült, hogy egészen más az elképzelésünk a jövőről. A melák lény, a gyilkosnak tekintett tollas ugyanis kitartóan követett, ezzel elérve, hogy célunk azonos legyen: feljutni a fészeknek nevezett erőd tetejéig, ahonnan szabad az út bárhova. Itt, ezen a ponton kezdődik csak el igazán a The Last Guardian, a közel tíz éve készülő program története.

LENT ÉS FENT

Onnantól ugyanis, hogy napfény először éri Bubukát, fel lehet készülni egy igazi hullámvasútra – és nem csak az érzelmek terén. Egyszer hatalmas magasságokban, szinte az égig érő építményeken, faszerkezeteken kapaszkodunk, egyszer pedig az onnan látott mélységekig jutunk. És bizony nem mindig egyértelmű az sem, hogy éppen merre vezet

ADATOK

KIADÓ **SCEE**

FEJLESZTŐ **genDESIGN**

MŰFAJ **logikai platformer**

MULTI **nincs**

INFO

MEGJELENÉS

Tricót december hetedikétől fogadhatjuk örökbe dobozos és digitális változatban is.

ÁR

17 990 Ft, DLC-k nincsenek.

A teljesség kedvéért

Ha megnézed a trófeák listáját, fel fog tűnni, hogy nemcsak a megetetett hordók hoznak csilingelő jutalmat, hanem bizony ruhákról is szó esik, amiket aztán a fiúra kell adni. Nos, a helyzet az, hogy a második végigjátszásnál kaphatunk esélyt a ruhaváltásra, ami viszont a már említett hordókhoz köthető. A második menettel Trico kap egy medált a nyakába, a kisfiú pedig 12 hordó után kapja meg az első textilt, 24 után a másodikat, 48 után az Ico egy öltözetét, 64-et követően egy, a Shadow of the Colossusra utaló ruhát, míg a 96.-kal egy titkos, speciális cucc nyílik meg. Nyereményeinket csak játék közben (tehát nem a kezdőképernyőn) vehetjük fel a menü Items opcióján belül.

tovább az út, ezért érdemes mindig, mindenhol jól körülnézni. Na meg a rejtett speciális tartalmak miatt is, amikről extra szövegdobozunkban írok. Szerencsére a kisfiút irányítva rengeteg helyen meg lehet valamit ragadni, aminek hála egyszer vasból készített kocsikat tologattam, egyszer hatalmas kaput nyitottam meg, máskor meg hidakat emeltem a helyükre. Az viszont egyből nyilvánvalóvá vált (sajnos), hogy a hosszúra nyúlt fejlesztési idő a játékmechanikában is meglátszódik, ezért aztán a mozgáskultúra egészen a PS2-es időkig nyúlik vissza, odáig, mikor a Team Ico és Ueda még eredetileg alkotott legendákat. A főszereplő emiatt nehézkesen és kicsit esetlenül mozog, elakad itt-ott, rossz irányba indul, ha Bubuka tollazatába markolva hirtelen mozdulnánk valamerre, szóval összességében vannak vele problémák. Nem beszélve arról, amikor egy láncba kapaszkodva ugrana át az ember valahova, ami nem egyszerű mutatvány bizonyos részeken – ilyenkor bizony konkrétan dühítővé válik a játék. Mert az alól semmi nem nyújthat mentséget, ha a kezelés olyan, mintha az elmúlt tíz év meg sem történt volna. Talán még emlékszel az első Tomb Raider-epizódokra, amikor a kamerát is állítgatni kellett egy-egy ugráshoz, jó alaposan belőve az irányt. Nos, valami ilyesmi vár a The Last Guardian esetében is, ami körülményes, elsőre eléggé zavaró, de alapvetően nem teszi tönkre az élményt. Ettől függetlenül egyre frusztráltabb lettem, ahogy haladtam előre, és néha szünetet kellett tartanom az első órákban, annyira irritált néhány ilyen összetevő, megoldás. Persze már ekkor megjelent pár online teszt, hogy Ueda alkotása az év, sőt az évtized játéka, soha nem volt még jobb, és a többi, kitartásomat pedig csak ez erősítette, semmi más.

Na jó, utána akartam járni annak is, hogy mik azok a fából, üvegből kreált szemek, amik Bubukát rendre megijesztették és megállásra késztették, illetve ehhez kapcsolódóan mik és kik lehettek a néha előkerülő szoborszerű harcosok, amik feléledve egyből magukkal rángattak, ezzel elérve a Game Over állapotát. De a cicamadár eledeléül szolgáló, fénylő fahordók eredete is egyre jobban érdekelt, ahogy tartalmuk is, és akkor még nem beszéltem a fura, ódon helyről, amit itt-ott csapdák tarkítanak, ahogy arról sem, miféle regenerálódó képességgel rendelkezett fura párosom. Mindezen érdekességek a játék első felében tulajdonképpen mind megjelennek, ahogyan az a vérszomjas bestia is, aki állandóan a kisfiút és hátasát támadja meg, ezzel újra és újra elkergetve őket egy adott pontról, visszaküldve a mélybe az ismét csúnya sérüléseket összeszedő barátokat. Mert bizony akárhogyan is álltam hozzá egy darabig a kalandhoz, bármenynyire is kétségek között gyötrődtem, mennyire lehet egy technikailag megkopott alkotás az esztendő egyik legjobbja, az óriásmadár szinte észrevétlenül vált elválaszthatatlan társammá.

IGAZ TÁRSRA LELVE

Legelőször pixelekből és adathalmazokból álló virtuális szereplő. Ennyi. Bubuka nem több, mint bármelyik videojátékos karakter, aminek

Elsőre talán fel sem tűnik az embernek, a mélység után milyen fantasztikus magasságokig jutunk el, de érdemes mindig jól körülnézni, mert a panoráma páratlan.

Ueda klasszikusai

A hetvenes születésű japán mesterember először animátorként kezdte az ipart, majd a Sonyhoz csatlakozása után vált direktorrá, vezető animátorrá és a művészeti irányért felelős alkotóvá, aki a Team Ico élén két hangos sikert könyvelhetett el egymás után. Bár a The Last Guardian egy időre kisiklott, eközben új csapatot verbuvált a genDESIGN képében, Bubuka után sem pihen, sőt egy régebbi állítása szerint egy FPS-en dolgozik. Kíváncsian várjuk, mit hoz ki egy számára eleddig ismeretlen műfajból.

ICO

Egy kisfiú és egy védtelen kislány, egy hatalmas, kihaltnak tűnő építmény tele halálos mélységekkel, gonosz és támadóan fellépő árnyékszerű lényekkel. A 2001-es, eredetileg PS-re tervezett, majd végül PS2-re kiadott, külső nézetes logikai platformer fantasztikus zenéivel, látványvilágával, a benne rejlő rengeteg érzelemmel hódította meg a játékosokat és a sajtót. Igen, a program sok hasonlóságot mutatott a The Last Guardiannel, elvégre itt is egy fiatal fiú a főszereplő – ám a másik fél egy védtelen, törékeny leány, akit sokszor kézen fogva, magunkhoz szorítva kellett elvinni egy-egy biztonságos pontig. A minimalista stílusban tálalt történet nagyszerű pillanatokat és megkönnyezhető jeleneteket egyaránt tartalmazott – párbeszédeket alig tapasztalhattunk, inkább maga a játékos rakta össze a fejében az eseményeket, az alkotók nem mindent magyaráztak meg.

Shadow of the Colossus

Négy évvel később, szintén PS2-re érkezett el a Team Ico második játéka, ami még a csapat bemutatkozásának sikerét is túlszárnyalta. Az Agróra keresztelt lován érkező, a Mono nevű lány felélesztésén ügyködő fiatal harcos, Wander a tiltott területre lépve egy nyitott világot fedezhetett fel a játékos irányítása mellett. Ezen a változatos, kihaltnak tűnő földrészen aztán sorban haladva óriási titánokat, kolosszusokat kellett legyőzni, hogy a főszereplő magába szívja a testükből haláluk során kiszabaduló, füstszerű energiát. A lények rendkívül változatos formában jelentek meg, testükre kapaszkodva kellett megsebezni speciális pontjaikat, így egyik küzdelem sem hasonlított a másikra. A csodálatos zene miatt ezek a harcok egyszerre felemelőek és szomorúak, emlékük kitörölhetetlen az ember agyából. A SotC egy kötelező mestermű, 2011-ben PS3-ra is megjelent az Ico társaságában.

Emlékezetes, a barátságról, kitartásról és önfeláldozásról szóló pillanatokkal van teli a játék, amiket érdemes legalább egyszer átélni.

semmi köze nincs a valósághoz. Persze, aranyosnak és szerethetőnek tűnik, de akármennyire is kíváncsi voltam rá az első, 2009-es trailertől kezdve, mindvégig biztos voltam abban, hogy igazán kiemelkedőt nem fog nyújtani, erre maximum a történet lesz képes. Ehhez képest az egyszer kutyaként, egyszer macskaként viselkedő fura lény lépésről lépésre közeledik aktuális gazdája meghódítása felé, így én is azon vettem észre magam, hogy már pár óra után kerestem, hol van és merre jár, hívogattam magamhoz. Aztán megint eltelt egy nagyobb időmennyiség, és már kifejezetten aggódtam érte. Amikor veszélybe került, összeszorult a szívem, amikor megmentett az életét kockáztatva, valóban hálás voltam neki. Így vált a megrajzolt, digitális, élettelen karakter élő, lélegző, egyéniséggel rendelkező lénnyé, aki nemcsak a játékban lévő kisfiú, hanem a játékos elválaszthatatlan barátjává is válik néhány óra leforgása alatt.

Eddig a pontig persze rögös az út, az ismerkedés Bubukával nem egyszerű. Tollazatába kapaszkodva, vagy akár a földön állva nemcsak beszélhetünk társunkhoz, hanem utasíthatjuk is erre-arra, például megmondhatjuk neki, hogy ugorjon, illetve irányba is állíthatjuk. Ez akkor fontos, amikor mi már tudjuk, merre akarunk menni, de az óriás ezzel még nincs tisztában.

Illetve van olyan eset is, mikor úgy tűnik, megmakacsolja magát, visszatér az előző helyünkre, hátat fordít az adott célnak. Sok esetben ez azért van, mert valamit kihagytunk, valamit nem néztünk meg, esetleg alternatív útvonalon kell haladnunk a cél eléréséhez, nem Bubukával együtt (mert mondjuk meg kell nyitni neki egy lezárt kaput).

Azután eljön az a pillanat, amikor rájövünk, hogy a hatalmasra nőtt társ bármit megtenne értünk, amíg lélegzik, és van benne minimális erő. Volt pár pillanat, mikor összeszorult a torkom, ahogyan megmentette az életem, de a végső lökés akkor jött el, mikor mindenen átvágtatva sietett a segítségemre, pedig ösztönös rettegéssel viseltetett minden ellenfél és tárgy irányába, ami körbevette. És mintha valóban egy élőlényről beszélnénk, ijedt, zaklatott tekintettel, frusztrált hangokat kiadva esett neki támadóimnak, próbált megmenteni egy elsőre halálosnak tűnő helyzetből. Így amikor sokkal később ő került hasonló helyzetbe, akkor tehetetlennek éreztem magam, a tévével kiabáltam kétségbeesésemben, avagy a készüléknek üvöltöttem, hogy „hagyjátok békén Bubukát!", mert valóban féltettem. Chocho a megmondója, mennyire ódzkodom attól, hogy élőként legyen tálalva az élettelen, de ebben az esetben kivételt kell tennem. Születési nevén Trico a legjobb virtuális társ, akivel valaha is találkoztam. Sokszor makacs, mint egy öntudatos macska, hűséges és idővel barátságos, mint egy kutya, és megvannak a sajátos viselkedésmintái is. Szeme néha könnyekkel telik meg, fájdalma leír ábrázatáról, a vízbe először nagy félsz közepette merészkedik, egy-egy nagyobb ugrás előtt pedig komolyan rákészül. Öröm és élvezet figyelni a mozdulatait, mert magukért beszélnek. Egy pocsolyára lelve nekiáll fürdőzni, a kisfiú sérült testét óvatosan bökdösi az orrával,

A GURUK MEGMONDJÁK

BATE **LENYŰGÖZŐ, DE KISSÉ RÉGIES**

Varázslatos játék, ami nem nagyon vette tudomásul, hogy milyen változások zajlottak a játékvilágban az elmúlt 15 évben. A The Last Guardian egy csodás barátság története, azonban a játékmechanika finoman szólva is meglehetősen ósdi, teljesen magára hagyja a felhasználót, ami könnyen frusztrációhoz vezethet.

hívja társát, vagy felsír, ha nem találja. Bámulatos, ahogyan a fejlesztők felépítették ezt a lényt, ami a játék végére, avagy bő 10-15 óra után olyan személlyé alakul, akitől nehéz búcsút venni, és már csak ezért is újra nekiáll az ember a kampánynak. Persze ehhez foglalkozni kell vele, időnként megetetni, megsimogatni, ám a kötődés gyorsan kialakul, ha minimálisan is átengedjük magunkat annak az elméletnek, hogy igenis, felelősek vagyunk érte, hiszen megszelídítettük.

KI A POKOLBÓL

Persze a fejlesztői pokolnak voltak hátulütői is, így a The Last Guardian messze nem tökéletes. Tulajdonképpen majdhogynem a teljes végigjátszás alatt azon őrlődtem, hogy mennyit fogok rá tiszta szívvel adni, mennyire lesz csalódás, hiszen úgy tűnt, messze az elvárások alatt teljesít. Ennek egyik legfőbb oka az irányítás és a képfrissítés. Előbbiről ejtettem már pár szót, utóbbi kapcsán meg elég annyit mondani, hogy bőven nem stabil, egy-egy helyzetben pedig 30 fps alá zuhan, ami megbocsáthatatlan. Bár sokan aggódtak a grafika miatt, az szerintem egyáltalán nem rossz, a külső egészen sajátos, Ueda korábbi munkáihoz hasonlít, a hatalmas magasságok, a felépített díszlet, egy-egy gyönyörű panoráma pedig abszolút feledtetni képes a tényt, hogy bizony ez a fejlesztés nem ebben a generációban indult. Persze a nyögvenyelős irányítás és a képfrissítés egyértelművé teszi a dolgot, de egyik sem olyan, ami miatt érdemes otthagyni a kalandot, sőt... ez a nagybetűs mese olyan élményt nyújt, ami jóformán mindent felülír, ami a nagyjából 10-15 óra alatt az eszünkbe jut.

> **A The Last Guardian nem a grafikájával vagy a tökéletes irányításával fog meg bennünket, hanem a nagy szívével.**

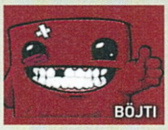
ILYET MÉG NEM LÁTTÁL

Már túl voltam a történet felén, és még mindig kétségek közt gyötrődtem... azt hittem, az idő megviccelte a japán fejlesztőket, akik bár nagyon szerettek volna maradandót alkotni, ez nem jött össze nekik. Megfogalmazódtak bennem vicceskedő, bölcselkedő lezárások, miszerint a játékot jobb nézni (ahogy más irányítja), mint konkrétan játszani. Vagy az alcím, miszerint „akadálymentesítést kérünk", mert a polkorrektség miatt senki nem mondja ki a tényt, hogy a kisfiú bizony nyomorék (és természetesen én kérek elnézést). Aztán elkezdtem szó szerint ragaszkodni Bubukához, aki az utolsó negyedben bámulatos dolgokat tett, ezzel emelve a hangulatot, végül pedig az utolsó 20 perc olyan jeleneteket produkált, amik miatt a stáblistát tátott szájjal, elhomályosult tekintettel néztem végig (figyelem, utána is van kontent).

Igen, a The Last Guardian közel sem tökéletes, de arról szól, azt adja, amiről minden videojátéknak szólnia kéne, amit minden virtuális kalandnak nyújtania kellene. A nagybetűs élmény, az érzelmek, a történet... ez a hármas hoz egy mesteri keveréket a sokszor bámulatos látványvilággal (és itt a stílusról van szó, nem a pixelek keresésérő1). Az elmúlt években láttunk rengeteg, majdnem tökéletesre csiszolt külsejű címet, tapasztaltunk patentos, kézre álló irányítást, de ezek közül hány volt olyan, hogy a végére összeszorult a torkunk? Hánynál éreztük azt, hogy „ez igen, ilyet az elmúlt x-sok évben nem tapasztaltam"? Tőle meglepő módon Ueda már a program felétől átvezetőkkel magyaráz meg dolgokat, a történet vége pedig brutálisan erőssé válik, szintén magyarázatokkal és okokkal, amiknek hála szinte kérdésünk sem marad, majdnem mindent érteni fogunk.

Nos, itt válik a The Last Guardian szinte kötelező alkotássá. Egy felejthetetlen élménnyé, ami tökéletesen beilleszkedik a többi Team Ico kreálta klasszikus közé. És ezt igazából senki nem fogja megérteni addig, amíg csak rápillantva mond véleményt, vagy a youtube-os videókba belebelenézve ítéli el a képfrissítési gondok miatt. A játékmenet és a történetvezetés alatt ugyanis a rendező és csapata együttesen éri el azt a látvánnyal, a hangokkal, a zenékkel, a különböző eseményekkel, hogy a sztori részévé váljon a játékos, még külső nézetben és a gyengeségek ellenére is. Sokat elmond, hogy bár nagyon nehezteltem az irányítás elmaradottsága és egy-egy hiba miatt, csalódottságomat és haragomat maximum 10 százalék mínuszba tudtam belesűríteni. Mert a pozitívum, a katarzis élménye sokkal erősebb volt. Bate a pokolba kívánta pár óra után, Sasa, a Guru egyik régi főkolomposa pedig óránként hívogatott azért, mennyire zseniális, éppen hol akadt el (azért van pár erősebb fejtörő), és egyébként is az év, sőt az évtized játéka. Tulajdonképpen mindkettőjük véleményét elfogadom, mindkettőben van igazság, de az tény, hogy hasonlóval évek óta nem találkoztunk, és nálam bizony az élmény lett emlékezetesebb az érzelmekkel, mert szerintem az mindennél fontosabb. ◼

ÉRTÉKELÉS



Sajnos a Halálhajóhoz hasonlóan a The Last Guardian is magával hozott valamit a pokolból (ezúttal a fejlesztőiből), mégis képes rá, hogy horror helyett a mennyeket kínálja.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Fantasztikus kaland, kiforrott történetvezetés, nagybetűs élmény, rengeteg érzelem és egy élőnek tűnő, valódi társ.

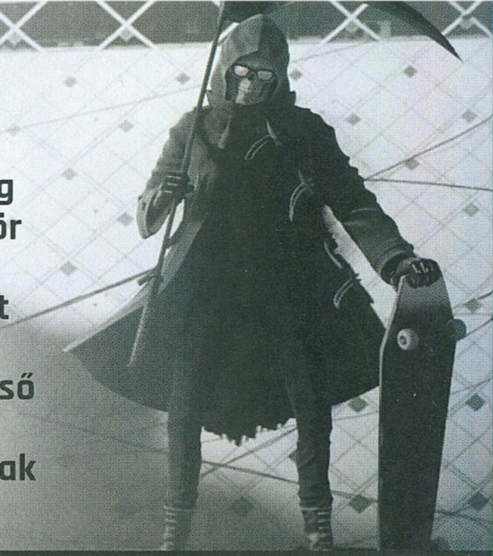
KONTRA

Idejét múlt irányítás, képfrissítési problémák.

90%

Trico, avagy Bubuka a The Last Guardian lelke, miközben a szív azé az alkotóé, aki remek fejtörőkkel, egyedi formával töltötte meg ezt az utánozhatatlan kalandot.

LET IT DIE



NEM VÉSZ EL, CSAK ÁTALAKUL

[ÍRTA BÜJTI] **Suda51 és stúdiója mindig saját utat járt, ami a legtöbbször szélsőséges elemekkel, elvont stílusban megalkotott játékokat jelentett, a gördeszkás kaszással indító Let it Die pedig már első ránézésre sem tűnik ki a csapat korábbi felhozatalából. Talán csak azzal, hogy teljesen ingyenes.**

Jómagam először a 2011-es Shadows of the Damned miatt estem szerelembe, ha a csapat felhozatalát nézem – a külső nézetes akciójáték kiválóan állított emléket a nyolcvanas évek horrorfilmes iparának, valamint a kilencvenes évek videojátékainak. Azt írtam volna, hogy először? Nos, a helyzet az, hogy egyben utoljára is, mert bár a Lollipop Chainsaw jó ötlet volt, meg alapvetően poén is, mégsem lett olyan szórakoztató, ahogy azt az ember várta, és a sort a Killer is Dead is hasonlóan folytatta. Azután érkezett a Lily Bergamo, az „extrém akciójáték" bejelentése, ami egyre csak nőtt, végül Let it Die-já alakult, hogy a 2014-es E3 során behirdessék, majd a 2016-os PlayStation Experience alatt végleges formában kerüljön fel a PS Store-ba, méghozzá teljesen ingyenesen. Hogy mondod? Olcsó húsnak híg-e a leve? A cikk végére megtudod.

BABILON VISSZATÉR

A történet alapvetően érdekes a felütéssel, miszerint egy 2026-os nagy földrengés után hatalmas építmény emelkedett ki a tengerből. A babiloni képeket eszünkbe juttató torony egyébként egy tudós szörnyű kísérleteinek helyszínéből ered, így a génmanipulálás és a több embert egybeolvasztó mutáns kolosszus egyaránt szóba kerül, ami persze a játékmenetben is visszaköszön. Merthogy a Halál, avagy a gördeszkán száguldozó kaszás kiválasztottjaként a játékos néz szembe a tucatnyi szinttel rendelkező építmény kihívásaival – a legendák szerint a torony legtetején mesés kincsek hevernek, csak hát odáig még senki nem jutott el. Plusz érdekesség, hogy az épületben rejtőző különleges erőknek hála, aki meghal, az is visszatérhet a gonosz által irányítva, így nehezítve meg a többi kalandor életét.

A játékmenet sem kevésbé visszafogott, hiszen van egy karakterkialakítás (kevés opcióval), majd a központi helyszínről lehet megindulni a szintek felderítésére.

A Let it Die egy érdekes játék, kell gyomor ahhoz, hogy befogadja az ember, de egyáltalán nem rossz, el lehet vele lenni.

Jómagam is így tettem, aztán boxeres, szolidan kigyúrt emberemet irányítva ököllel csaptam szét pár megnevezhetetlen formájú ellenfelet, megettem pár békát, hogy feltöltődjön az életerőm, végül pedig feldarabolt egy körfűrésszel érkező ismerősöm a barátlistáról. Igen, én is csak nagy szemekkel néztem. Szóval az van, hogy az elhalálozott karakterek tényleg mindenkit zaklatnak, akik betérnek a toronyba, akár saját gazdájukat is – ezzel a helyszínre visszatérve szembesültem, mikor új karakteremnek nekiesett a régi.

A harcrendszer kicsit Dark Souls-os, avagy mindkét kézbe fegyver kerülhet, azokkal lehet csapkodni, vagdosni, lövöldözni (van minden, bottól a katanáig és vasalóig), közben pedig ruházhatjuk is hősünket / hősnőnket. Sőt találni alkatrészeket és tervrajzokat is, amikből a központi helyszínen lébecoló árus készít jobb tárgyakat. Persze az aktuális karakter fejlődik, szintet lép, lehet javítani a jellemzőit, a fegyverekkel és ruhákkal pedig egyre brutálisabb gyilkológép hozható létre. A szintek kitisztítása után egy térképet is feldob a rendszer, amin látható, merre vezet tovább út, néha van elágazás, meg egy-egy lift is – utóbbi egyenes és biztonságos út a kezdőhelyszínre. Amit bizony még védeni is kell.

ENYÉM A VÁR

Érdekes az aszinkronos multiplayer, hiszen a saját kis szentélyünket mások megtámadhatják, ezért karakterekkel kell bevédeni. Avagy több harcos is legenerálható, majd aki éppen nincs használatban, azt be kell állítani házőrzőnek, hogy más játékosok ne rombolják le a szentélyt. Csavar: sikeres támadás után egy védő elrabolható, hogy némi fizetséget adjon bizonyos időközönként (ezzel a bázis védereje növelhető), kiszabadítására pedig a másik fél szentélyét kell személyesen megtámadni. Érdekes? Az, rendkívüli módon.

INGYENES, MI BAJOD LEHET?

Van még egy rakás dolog (kapott ajándékok, fegyverek fejlesztése, feléledés halál esetén, brutális főellenfelek és a többi), de a hely kevés. A program nem mutat rosszul, sajátos, kicsit képregényes a stílusa (ez már ismerős a csapattól), de messze van a ma elvárt minőségtől.

Persze ingyenes játéknak ne nézegessük annyit a fogát, szóval személy szerint ez sem zavart, teljesen jól elszórakoztam a véres és brutális Let it Die-jal. Sőt még vissza is térek mellé, mert a védelmem nem tökéletes, és ugye bármikor megtámadhatnak, meg a torony teteje is messze még.

ADATOK

KIADÓ
GungHo Online

FEJLESZTŐ
Grasshopper Manufatcture

ÉRTÉKELÉS

Ingyenes, tartalmas, érdekes és szórakoztató játék, amiben bőven van kihívás is.

TÁLALÁS:	**70%**
TARTALOM:	**80%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**80%**

PRO

Jópofa ötlet, mindig kínál valami újdonságot, jó a fejlődés és a védelmezős, aszinkronos PvP mód is.

KONTRA

Nem a legszebb, meg ugye ingyenes játéktól ne várjunk hatalmas katarzist.

75%

Azt hiszem, ez a csóka eltévedt a Grim Fandangóból.

KIRÁLYI KALAND

[ÍRTA WILSON] **Amíg PC-n a Blizzard a nagy RTS-ek, addig konzolon a Square Enix a JRPG-műfaját tartja egymaga életben – új cím helyett 3DS-re viszont egy több mint 10 éves játék érkezett. Mázli, hogy az egyik legjobb, amely még ennyi idő elteltével is közel tökéletes alkotás, és stílusának egyik legjobbja.**

A mondás szerint „már semmi sem olyan, mint régen", és ha valamire, hát ez a japán szerepjátékokra több mint igaz. Hiszen a minimum két konzolgenerációt nemcsak hogy átvészelő, de sok esetben a vállán cipelő műfaj manapság a látótér szélére sodródott. Igazi klasszikusok tűntek el vagy választották a remeteletet, ismert sorozatok estek át hatalmas változásokon, és a túlélés érdekében gyakorlatilag egy platformra szorultak a legjobbak. Ez lenne a 3DS, ahol, ha nincs is annyi JRPG, mint az első két PlayStation-generáción, de a paletta még így is változatos, és ami fontosabb, minőségi.

TRÓNFOSZTÁS

Márpedig ha JRPG és minőség, akkor egyértelmű, hogy vagy a (régi) Final Fantasy, vagy a Japánban nagyobb becsben tartott Dragon Quest ugrik be elsőnek. És ha DQ, akkor mindenképp az a nyolcadik rész, amely nemcsak hogy sikeresen vitte át 3D-be az addig 2D-s szériát, de egyszersmind le is tette az asztalra a legjobb epizódot, amit valaha készítettek, egy csapásra a csúcsra repítve az ekkor még nem annyira ismert Level-5 stúdiót. Ebből a cégből mára a japán játékfejlesztés meghatározó birodalma lett.

A Dragon Quest VIII ugyanis egy igazán monumentális kaland. A történet elején Trodain királyságára átok száll, a király, a királynő és az egész udvartartás állatokká és növényekké változik. Emiatt az átkot egyedüliként megúszó fiatal őrre, a névtelen főszereplőre hárul a világ megmentésének feladata. Pont, mint a mesében.

Ez a mese pedig mai szemmel nézve szinte felfoghatatlanul hosszú. Már maga a sztori is minimum 70 órán át tart, de minden egyéb küldetéssel együtt simán el lehet érni akár a 150 játékórát is, így nem túlzás azt állítani, hogy még a 3DS-en is egyedülállóan tartalmas programról van szó. Szinte csak a korábbi Dragon Questek tudnak hasonlót felmutatni a platformon.

DRÁGÁM, ÖSSZEMENT AZ RPG-M

Hogyan sikerült egy kategóriákkal erősebb platformra tervezett játékot összezsugorítani? Úgy, hogy az új kiadás nem a PS2-es eredeti átirata, alapját a korábbi androidos / iOS-es verziók adták, melyek alaposan belenyúltak a látványvilágba. Bár kétségkívül nincs akkora szakadék az új és a régi között, mint azt az ember elsőre gondolná, de a részletekben – főleg a textúrákon – azért látszik, hogy itt egy gyengébb hardverről van szó, amely esetenként nem is tudja teljesen stabilan visszaadni ezt a monumentális világot. Utóbbival igazából nem is technológiai szempontból van a baj, sokkal inkább az aprócska képernyő a visszatartó tényező. Ahogy a Wii-ről érkezett Xenoblade esetében, úgy itt is inkább a lényegesen kisebb kijelző vesz vissza az élményből.

ADATOK

KIADÓ
Nemtendo

FEJLESZTŐ
Level-5

ÉRTÉKELÉS

A Dragon Quest VIII még összezsugorítva is az egyik legjobb japán szerepjáték, amit valaha csináltak.

TÁLALÁS: **83%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **92%**

PRO
Egy felejthetetlen történet, kortalan játékmenet.

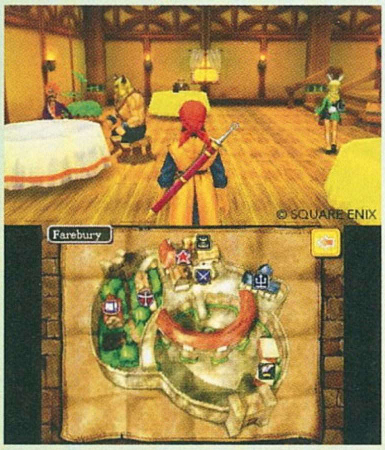
KONTRA
A kis képernyő visszafogja az epikusságot, a hardver pedig a látványt és a tálalást.

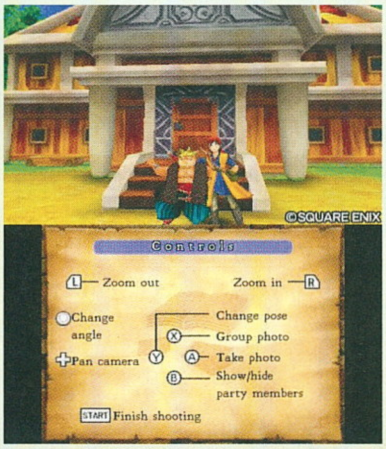
88%

A portolás során tehát romlott valamelyest a technikai oldal, a tartalmi rész azonban nemhogy nem csorbult, hanem egyenesen bővült. A maroknyi új dungeon még nem annyira lázba hozó újítás, viszont a két új karakter igen: Red, a bandita mellett Morrie, a szörnyaréna vezetője is csatlakozhat a már így is impozáns figurákból álló csapathoz, de két újfajta hátas állat is meglovagolható. Bizonyos menük leköltöztek az alsó képernyőre, bevezetésre került egy, a StreetPasst is használó fotómód, a szörnyaréna pedig a végigjátszás utánra is tartogat újabb kihívásokat, ezzel is kitolva az amúgy óriási játékidőt.

Két igazán drasztikus változás a felszín alatt vár: a legüdvözlendőbb mindenképp a véletlenszerű csaták teljes eltörlése, most már minden ellenfél látható a képernyőn, azaz így elkerülhető a sima bóklászás, a helyszínek felfedezése nem torkollik idegőrlő és hosszú távon borzasztóan irritáló csatákba, ami remek. Ami viszont nem, az a tálalás terén található kompromisszum: sajnos a kártyára már nem fért rá a nagyzenekari zene, ami nagyon sokat adott a hangulathoz, de legalább a kifejezetten remek szinkronhangok megmaradtak.

A Dragon Quest VIII hiába 13 éves, még mindig ugyanannyira szórakoztató, mint annak idején, főleg annak, aki csak most találkozik vele elsőre. Bár nagyképernyőn jobban festett, és bizonyos szempontból többet is tudott, még így kicsiben, hordozható formában is egy páratlan, felejthetetlen élmény, amihez foghatót manapság bizony nem találni.





FINAL FANTASY® XV

[ÍRTA CHOCHO]

TÍZ ÉV FEJLESZTÉS UTÁN VÉGRE MEGJELENT A JÁTÉK, AMI NEMCSAK A JAPÁN RPG MŰFAJÁT BORÍTJA FEJTETŐRE, HANEM A SOROZATOT IS, AMINEK A RÉSZEKÉNT DEBÜTÁL: A FINAL FANTASY XV EGY ÉRETT, HITELES MESE BOSSZÚRÓL, BAJTÁRSIASSÁGRÓL, SZERETETRŐL ÉS BÁNATRÓL – ZSEBKENDŐT ELŐ!

2016 a beteljesült álmok éve volt, már ami a hosszan tartó, sokakat pesszimizmusra sarkalló játékfejlesztéseket illeti. Megjelent az alig pár oldallal arrébb méltatott The Last Guardian, a tavalyi esztendő egyik legjobb játékának tartott Doom, valamint cikkünk alanya, a Final Fantasy XV. Ez utóbbi cím pedig még a felsoroltaknál is viszontagságosabb utat járt be. Eredetileg Final Fantasy Versus XIII cím alatt jelentették be 2006-ban. Akkor még az volt a terv, hogy a Final Fantasy XIII sötétebb tónusú, mitológiában osztozó testvérjátéka lesz. A rajongóknak tetszett az ötlet, még talán jobban, mint a színes-szagos XIII tipikusan japános bemutatója. Viszont a fejlesztés lassan haladt, az évek elröppentek, a XIII pedig elszipkázta a Square Enix minden emberi erőforrását. A Versus XIII így addig-addig késett, míg a kiadónál jobb ötletnek látták átnevezni Final Fantasy XV-re (továbbiakban FF XV).

Csakhogy a tíz éve lefektetett alapok megmaradtak, azok pedig egy, a sorozat fősodrától messze álló játékot festettek le. Ezért aztán az FF XV sem az a tipikus japán szerepjáték, amit a széria korábbi részei után vártunk. Sokkal inkább olyan, mintha a japán fejlesztők fognák a Witcher 3-at, nyakon öntenék egy kis realizmussal és sci-fivel, megfűszereznék némi távol-keleti melodrámával, a szereplőket pedig metroszexuális fiatalokra cserélnék, hadd szóljon. És bár ez az egyveleg a rajongóknak és az újoncoknak egyaránt furcsának hathat, már itt a cikk elején el kell ismernem, hogy a recept működik.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Square Enix

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
A Final Fantasy XV 2016. november 29-én jelent meg konzolokra.

ÁR
Az alapkiadás ára 20 990 Forint, a Deluxe Edition 27 990 Ft.

HIDD EL A HIHETETLENT!

A fenti leírás magyarázatért kiált, szóval mielőtt továbbmennénk, tisztázzuk, hogy milyen játék a Final Fantasy XV! Ez egy nyitott világú akció-RPG, amiben egy Noctis nevű herceget irányítva róhatjuk Lucis országának változatos tájait. Hősünk, akit barátai simán csak Noctnak becéznek, három cimborájával együtt vág neki a végtelennek, hogy feleségül vegye a szomszéd királyság hercegnőjét. Ez azonban csak egy távlati cél, a játék már a kaland legelején elengedi az ember kezét. Csupán három röpke fejezet teljesítésére van szükség ahhoz, hogy Lucis szinte teljes egészét megkapjuk játszótér gyanánt. A bejárható terület hatalmas, simán felveszi a versenyt a már emlegetett Witcher 3-mal vagy Skyrimmel. A lehetőségek tárháza óriási. Mellékküldetésből több mint száz áll rendelkezésre, levadászható szörnyetegből még több. Feltérképezhető, rejtett dungeonből nincs ilyen sok, de a játékba illesztett alagútrendszerek egy része opcionális, és ennek megfelelően nehezebb a sztoriba ültetett küldetéseknél.

A feladatok többsége kimerül a szokásos „menj oda, öld meg ezt és ezt, majd gyere vissza" jellegű megoldásokban, de ennek ellenére nem válnak unalmassá, elvégre akárcsak a GTA V vagy a Witcher 3, az FF XV küldetései során is rendre akad valami, ami feldobja a játékmenetet. Egyik-másik quest egy dungeon mélyére csábít, vagy akár rávesz, hogy megnyiss egy újabb küldetést. De lesz olyan is, amelyik látszólag könnyű, később azonban bedurvul (például egy brutálisan erős bosshoz vezet), és csak komoly erőfeszítések árán teljesíthető. A játék tehát annak ellenére változatos, hogy a missziók sokszor azonos elemekből épülnek fel.

MIVEL KEZDJEM?

A FILM

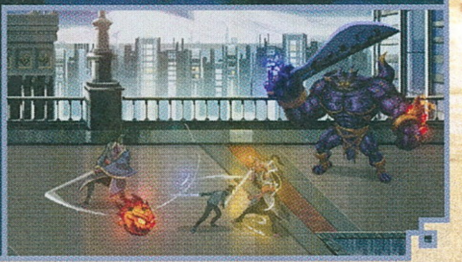
A Kingsglaive: Final Fantasy XV egy 115 perces animációs film, aminek középpontjában Lucis királyi családja áll. Ezt a filmet mindenképp érdemes megnézni a játék elkezdése előtt, ugyanis számtalan olyan dolgot teszt tisztába, amit azok, akik nem látták, csak kikerekedett szemmel fogadnak a Final Fantasy XV kalandjai során. Egyébként egy magában is fogyasztható fantasy filmről van szó, egy hosszabb téli estén kellemes kikapcsolódást nyújt. Külön jó hír, hogy magyarul is kiadták Ősök gyűrűje címen.

AZ ANIME

A Brotherhood: Final Fantasy XV egy YouTube-ra készített websorozat, ami a játék néhány főszereplőjét mutatja be egy kicsit közelebbről. Bepillantást nyerünk Noctis és barátai múltjába, megtudjuk, hogy találkoztak, és miként csiszolódtak össze. A mindössze 5 részes, epizódonként cirka negyedórás széria szépen megrajzolt történeteket mutat be, érdemes rászánni az időt azoknak, akiknek tetszik a játék és annak világa. Ugyanakkor ez a széria nem esszenciális a Final Fantasy XV eseményeinek megértése szempontjából.

A MINIJÁTÉK

Az A King's Tale: Final Fantasy XV egy oldalra scrollozós, 2D-s akció-kalandjáték, ami Noctisék kalandjai előtt 30 évvel játszódik. Azon túl, hogy bemutat pár fontosabb helyszínt, elmesél egy-két érdekesebb csetepatét is Eos múltjából (így hívják a Lucisnak is otthont adó bolygót, azaz az FF XV Földjét). A játék sajnos nem lett túl jó, elég monoton és egyszerű, de ha valaki nagy rajongó, tehet vele egy próbát. Főleg, hogy Noctis és barátai is folyton ezt játsszák, valahányszor szállodában szállnak meg, ahol van tévé és videojáték.



Ez eddig mind szokatlan a Final Fantasytől, de van tovább is. Egyrészt Noctis három cimborája mindvégig a főhős oldalán marad, csak a történet egyes szakaszaiban kell egyedül helytállnia. A srácok folyamatosan futnak mellette, akármerre menjen, ők hűségesen követik. Nem kell hát összeszedni a társainkat, ahogy azt a JRPG-k nagy könyve írja. Helyette kezdettől fogva kiveszik részüket a kalandból, és Nocttal együtt fejlődnek. A gyűjtött tapasztalati pont szinte azonos arányban oszlik el a kvartett tagjai közt, több mint hatvan óra játék kellett ahhoz, hogy Noctist egy szinttel feljebb toljam a többieknél. Ezen pedig manuálisan nem is javíthattam, hercegünk követőit ugyanis végig a mesterséges intelligencia irányítja. A harc teljesen valós időben történik: a játékos odarohan egy ellenfélhez, megkezdődik a csata, társaink pedig a saját stratégiájukhoz hűen igyekeznek segíteni bennünket. Mit igyekeznek, tényleg segítenek! Az FF XV az utóbbi évek legjobb támogató mesterséges intelligenciáját tudhatja magáénak. Gladiolus, a csapat tankja védi társait, időnként pedig nagyon erős csapásokkal viszi be a kegyelemdöfést; Ignis amolyan rugó, avagy késekkel, tőrökkel operálva jár halálos pengetáncot, általában az ellenfél háta mögött; Prompro mesterlövészként távolra húzódik, és pár méterrel a csata sűrűjétől osztja az áldást, a kritikus sebzés kimagasló aránya mellett.

FINAL FANTASYT VÁRTUNK, ÉS EGY ROAD MOVIE-T KAPTUNK: A XV AZ EDDIGI LEGKÜLÖNÖSEBB EPIZÓD A SOROZAT 30 (!) ÉVE ALATT.

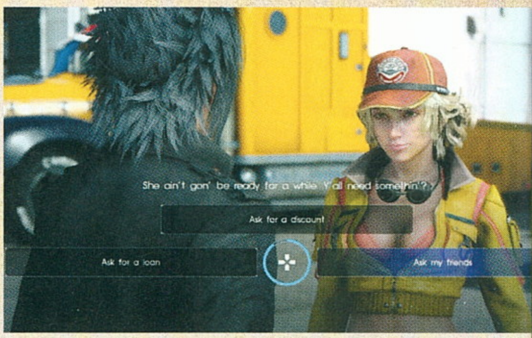
És hogy mit tesz Noctis? Amit csak akar: mivel szerepjátékról van szó, hercegünk magatartását a játékos ízlése határozza meg. Noct ért a lő- és szúrófegyverekhez, elbírja a legnagyobb pajzsokat, sőt még varázsolni is tud. A mágia az FF XV-ben tulajdonképpen gránátok gyártását jelenti. A világban elszórva található villám, jég és tűzforrások energiájának elszívása után ebből a három elemből készíthetünk eldobható, területre ható bombákat, amiket megfűszerezhetünk egyéb hatóanyagokkal is. Készíthetünk gyógyító hóvihart, mérgező tűzgolyót, bénító villámokat – rengetegféle lehetőség van, de vigyázni kell, mert a varázslatok a csapatunk tagjait is megsebezhetik. Szegről-végről a varázsláshoz kapcsolódik még Noctis azon képessége, hogy használni tudja a királyi vérvonal szupererős fegyvereit. Ezekből összesen 13 van a játékban, megtalálni pedig egyiket sem egyszerű. Nagyon hatékonyak, cserébe folyamatosan csökkentik használójuk életerejét, így meg kell gondolni, hogy mikor vetjük be ezeket. Szerencsére nemcsak arra jók, hogy harcoljunk velük, hanem Noct statisztikáit is befolyásolják. Akárcsak az öltözéke, az ékszerei, és az, hogy mit evett – mindez egyébként a partink összes tagjára igaz.

Mindennél fontosabb viszont, hogy Noct a csapat vezetője, társai annak megfelelően viselkednek, hogy ő mit csinál. És bár ez egy játékban általában azt jelenti, hogy ha megsebesül a karakter, valaki meggyógyítja, esetleg felsegíti, ha kidőlt, az FF XV-ben komplex stratégiai manővereket vihetünk véghez puszta ösztönből. Például nem mindegy, hogy milyen irányból támadjuk az ellenfeleket. Oldalról és hátulról többet sebzünk rajtuk, mint szemből, társaink pedig annak függvényében terelik el az opponens figyelmét vagy játsszák el saját szerepüket, hogy mi honnét vittük be a legutóbbi pofont. Amennyiben optimális volt az irány, és az ellenfél hátulról kapott egyet, Ignis az oldalába kerül, Gladiolus magára vonja a figyelmét, Prompto pedig a lény életerejéhez legjobban illő támadást választva sebez egy hatalmasat.

A játék világa hatalmas, akkora nagy, hogy gyalogszerrel vagy madárháton szinte bejárhatatlan, elkél tehát az autó használata.

MI LESZ EZUTÁN?

A Final Fantasy XV-höz kapható szezonbérlet is: a cirka 8500 forintos csomag hat letölthető tartalmat foglal magában, ezek a Holiday Pack+, a Booster Pack+, három új epizód (Ignis, Gladiolus és Prompto titokzatos kalandjai – ezekre a játék már most utal pár helyen), valamint egy multiplayer-extra, a Comrades DLC. Ezek közül a három új fejezet azért érdekes, mert bővíti a sztorit, a Comrades azonban a legnagyobb falat: ezzel kooperatív, négyfős multi érkezik az FF XV-be. Hogy milyen módon fog ez működni, egyelőre kérdéses. Lesznek továbbá ingyenes frissítések is. Azt például megígérte a stúdió, hogy a kissé sótlanra sikeredett Chapter 13-at új videókkal látják el, illetve várhatók új cuccok, talán vadászatok, szörnyek is.



CSAK OKOSAN, FIAIM!

A fiúk mindezt teljesen maguktól teszik, mi, játékosok legfeljebb pár különleges támadásra adhatunk nekik parancsot. Ezek összehangolt, látványos és a szokottnál erősebb akciók, amik a megfelelő pillanatban eldönthetik egy harc kimenetelét, szóval érdemes kitapasztalni a bennük rejlő lehetőségeket. Mindegyik karakter többféle speciális támadással rendelkezik, ezeket idővel, bizonyos szintek meglépésekor oldja ki a játék.

És ha már szintlépés: a fejlődés három szinten zajlik, és az egyik legjobb, amit hasonló játékban láttam. Adott ugye a már említett tapasztalati pont, más néven XP, amit minden egyes harc vagy küldetés után automatikusan kapunk. Ez felel a karakterszint emelkedéséért. A maximális elérhető szint a 99-es, ehhez nagyjából 100-120 óra játékra van szükség. Igen ám, de ez nem minden, akadnak karakterképességek (skillek) is. Ezeket az úgynevezett Ability Pointok, avagy AP-k segítségével oldhatjuk ki. AP-t a szintlépésen túl számtalan cselekvés fejében kaphatunk. Olyan apróságokért is jár, mint hogy sokat barangolunk a világban, táborozunk vagy mellékküldetéseket oldunk meg. Rengeteg képesség van a többágú fán, eleinte azt sem tudja az ember fia, hogy melyiket oldja ki először. Idővel azonban az összes képesség értelmet nyer, a játék végi szuperbossok darálásakor már tényleg nincs olyan skill, amelyik haszontalan volna.

És ez még mindig nem minden, hőseink ugyanis saját tehetségekkel is bírnak. Noctis horgászni tud, Ignis főzni (erről lásd a mellékelt táblázatot), Gladiolus a túléléshez konyít, Prompto pedig a fényképezéshez. Ezek használat után fejlődnek, azaz úgy működnek, ahogy a The Elder Scrolls-sorozat skillje: minél több vacsorát főz Ignis, és minél több receptet tanul, annál jobb szakács lesz belőle, cserébe jobb és jobb ételek elkészítését tanulja ki. De Noctis példájával élve, a sok gyakorlás meghozza gyümölcsét, hercegünk igazi horgászbajnok lesz. Ez azt jelenti, hogy egyre nagyobb és ritkább halak akadnak horgára, amikből Ignis újabb finomságokat készíthet. Ezek a tehetségek 9 szinten fejődnek, amennyiben pedig ügyesen bánunk az AP-kel, még azt is elérhetjük, hogy a főzés vagy a horgászás mondhatni farmolja nekünk az Ability Pointokat. Szóval minden mindennel összefügg.

Bár ez leírva bonyolultnak tűnik, az a szép az egészben, hogy használat közben nem az, sőt természetesnek hat. Jómagam irtózom a túlbonyolított fejlődési rendszerektől. A Witcher 3 skill-fájától is hülyét kaptam anno. Az FF XV azonban olyan folyékonyan és kényelmesen vezetett be a saját játékrendszerébe, hogy egyszer csak azon kaptam magam: lám, tudatosan fejlesztem a karaktereimet, mert ezt és ezt a dolgot szeretném elérni velük. Ez kérem, jó játéktervezés a javából – és akkor a képességfa ágairól még nem beszéltem. Külön ágak vannak a varázslásra, a harcra, a gyógyításra, a felfedezésre vagy a királyi fegyverek használatára, ezeken pedig egytől-egyik AP-függő képességek csüngenek. Sőt külön ágat kapott a szereplők közti együttműködés is, ami ráadásul a már méltatott mesterséges intelligencia igazi aranyérmeként tündököl. A Teamwork alatt található képességek olyan cselekvéseket rejtenek, amiket a karakterek az adott pillanatban lépnek meg. Ez azt jelenti, hogy a csapatunknak fel kell ismernie a legbonyolultabb harci helyzeteket is. Mivel a játék valós idejű, nincs ideje a gépnek arra, hogy átgondolja, mit is tesz – azonnal reagálnia kell. És reagál is! A csaták során tapasztalható kooperáció példátlan a műfajban, és minél előrébb jutunk a játékban, annál látványosabb lesz a dolog.

A Final Fantasy XV is tele van masszív főellenfelekkel, a sztori fenevadjait azonban gond nélkül lekaszabolhatjuk.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ÁLLÍTSD MEG!

A cikkben nem említem, de a Final Fantasy XV harcrendszere is kapott egy kis körökre osztott segítséget: az opciók között aktiválható Wait Mode bekapcsolásával a csaták előtt lehetőségünk adódik kiosztani pár előzetes parancsot, illetve a Libra nevű varázslatnak hála megnézhetjük, melyik lény mire érzékeny. A végigjátszás során ez a funkció nem valami hasznos, viszont az endgame tartalomhoz nagyon jól jöhet.

FEJLESSZ OKOSAN!

A kaland elején kapott AP-okkal elsőnek az Exploration-ág skilljeit fejleszd! Ezek között ugyanis sok olyan akad, amik később felgyorsítják az AP-ok gyűjtését, pl. a vezetésért vagy a Chocobók meglovaglásáért is kapunk AP-t utánuk. Amennyiben a vezetésért járó AP skillje megvan, akár farmolhatjuk is a pontokat, ha a pálya A pontjából B-be kocsikázunk Ignisszel. Figyelem: a gyorsutazásért nem jár pont!

FUSS EL!

Amennyiben a kelleténél kicsit nagyobb szörnybe kötsz bele, de szeretnéd legyakni, tudom is én, küldetés miatt, nem mindig kell gyógyitalokat innod, az is megoldás lehet, ha egy pár másodpercre kiszaladsz a csata gyűrűjéből. Ekkor halott társaid azonnal magukhoz térnek, és ha rögtön ismét támadásba lendülsz, a lények HP-ja még pont ott lesz, ahol a megfutamodásodkor voltak. Szóval időt nyersz.

Főzzünk valamit!

Ahogy a cikkben is említem, Ignis vacsorát főzhet a megfáradt táborozóknak, a különböző ételek pedig buffokként szolgálnak. A karaktereknek megvannak a maguk kedvenc fogásai, ezek extra bónuszokkal látják el őket. Íme a hősök kedvenceinek felhozatala.

	Noctis	Gladiolus	Ignis	Prompto
Étel:	Grease Money's Schnitzel Sandwich	Cup Noodles (real taste)	Breaded Cutlet with Tomato	Cup Noodles
Hozzávalók:	Garula Sirloin, Cleigne Wheat	Cup noodles	Anak Meat, Lucian Tomato	Ingredients: Cup Noodles
Hatás:	Strength +80, HP +200	Strength +80, HP +500, EXP +20%	Strength +60, HP +250	Effects: Strength +30, HP +300
	SP: 50	SP: 1	SP: 50	SP: 1
Feladat:	Egyél egy "hammerhead hot sandwich" nevű ételt Hammerheadben!	Oldd ki a The Perfect Cup (Gladio) mellékküldetést!	Oldd ki a 4-es szintű főzést!	Találd meg a „Cup of Noodles Wagon"-t Lestallumban!
Étel:	Grilled Wild Barramundi	Prairie-Style Skewers	Fisherman's Favorite Risotto	Peppery Daggerquill Rice
	Barramundi Fillet, Schier Turmeric	Anak Meat, Leiden Pepper	Cleigne Mollusk, Caem Pinkshrimp, Saxham Rice	Daggerquil Breast, Saxham Rice, Leiden Pepper
Hatás:	Strength +80, HP +500	Strength +40, HP +200	Strength +120, HP +200	Strength +80, HP +250
	SP: 60	SP: 50	SP: 70	SP: 60
Feladat:	Fogj egy Crag Barramundi halat!	Oldd fel a 2-es szintű főzést!	Oldd fel a Kitty Catering mellékküldetést!	Egyél egy „bird broth rice with curry" nevű ételt Lestallumban!
Étel:	Memory Cake	Skewered Wild Trout	Fluffy Chiffon Cake	Meldacio Meat Pie
Hozzávalók:	Leiden Sweet Potato, Fine Cleigne, Ulwat Berries	Trout Fillet, Leiden Pepper	Leiden Sweet Potato, Cleigne Wheat	Leukorn Strak, Dualhorn Steak, Cleigne Wheat
Hatás:	Magic +500/Strength 0	Strength +150, HP +800, Prevents Toad	Vitality +200, HP recovery rate x1.25, HP +600	Strength +150, Magic +100, HP +500
	SP: 200	SP: 70	SP: 60	SP: 70
Feladat:	Oldd fel a Berried Memories mellékküldetést!	Fogj egy rainbow trout halat!	Oldd ki a 6-os szintű főzést!	Egyél egy „Mama Ezma's Meat Pie"-t a meldac: vadászcentrumban!
Étel:	Mother & Child Rice Bowl	-	-	Spicy Long-bone Rib Steak
Hozzávalók:	Chickatrice Leg, Birdbeast Egg, Saham Rice	-	-	Dualhorn Steak, Leiden Pepper
Hatás:	HP +1,000, EXP +30%, Drop Rate +50%	-	-	Strength +50, HP +200
	SP: 70	-	-	SP: 50
Feladat:	Menj el a lestallumi kilátóhoz és nézd meg, mit eszik az ott ücsörgő nő!	-	-	Az első Dualhorn Steak drop után oldódik fel a recept.

AUTÓN ÉS MOBILON

Aki eddig eljutott a cikkben, és esetleg ismeri a korábbi FF-eket, már tudja: a Square Enix nem viccelt, amikor a sorozat újraalapozásáról beszélt. Az eddigi játékok kevés kivétellel körökre osztott csatákat és viszonylag egyirányú játékvilágot kaptak, általában valami fantasy vagy technofantasy világgal. Nos, ez az a pont, ahol a XV aztán tényleg beküldi a gyomrost a szériát 30 éve követő rajongóknak, a játék univerzuma ugyanis még a VII-ben látottnál is földhöz ragadtabb. Adott ugye a már említett Lucis, ami egy Kaliforniát idéző ország. Sivatagos keleti régió, erdős belső terület és hegyes nyugati vidék alkotja, délen hatalmas óceán terül el. Fővárosa a modern metropoliszok mintájára készült Insomnia, lakossága pedig tulajdonképpen olyan mindennapi emberekből áll, mint amilyenek mi vagyunk. Akadnak újságírók, tévések, rádiósok, étteremtulajdonosok, üzletemberek. Minden ember zsebében ott feszül egy okostelefon, belső égésű motorral működő autókkal járják a széles sztrádákat, játéktermekbe járnak, beszélgetnek – azaz teljesen hétköznapi dolgokat csinálnak. Közben a világ történelme tele van istenekkel, mágiával, rejtéllyel és démonokkal, sőt utóbbiak immár húsz éve minden éjjel felütik fejüket a természetben, ezért aztán Lucis polgárai inkább a jól megvilágított nagyvárosokban töltik az estéket.

A fantázia, a mítoszok világa összemosódik azzal a valósággal, amiben a játékosok is élnek, ez pedig érdekes egyveleggé teszi az FF XV univerzumát. Ráadásul a főszereplők is egy autóval, a Regalia nevű luxusjárgánnyal szelik a mérföldeket. Rengeteg időt töltünk azzal, hogy nézzük, amint a srácok hülyéskednek, beszélgetnek a kocsiban, miközben elsuhan mellettük a gyönyörű táj. Néha beborul, esni kezd, ekkor a Regalia nyitott tetejű kabrióból hirtelen zárt limuzinná alakul. Amikor pedig lemegy a nap, Ignis vagy Prompto figyelmeztet: este előbújnak a démonok, ideje biztonságba húzódni. Ez jelenthet sátorozást, mikor is Ignis vacsorát főz a többieknek, de akár egy szállodában is megszállhatunk, némi pénz fejében. A napközben összeszedett XP ekkor könyvelődik el, az elfogyasztott étel pedig ideig-óráig bónuszokkal látja el a karaktereket. Autózunk, kalandozunk, lepihenünk, majd reggel ismét útra kelünk – mintha csak egy road movie-t néznénk. A Regalia egyébként olyan, mint egy hatodik csapattag: fejleszthető, testre szabható, sőt korlátozott formában még vezetni is lehet. Mivel luxusautóról van szó, csak az utakon boldogulunk vele, Noct pedig mindig betartja a sebességkorlátot, szóval nagyon nincs értelme kivenni Ignis kezéből az irányítást. Amennyiben viszont unjuk a kocsikázást, akár gyorsutazhatunk is a felderített területek között. Az autóval megközelíthetetlen helyekre pedig az FF-sorozat legendás hátasai, a Chocobók segítségével juthatunk el.

MINDIG VARÁZSOLJ!

A játék első felében egyáltalán nem használtam a varázslatokat, pedig érdemes minél hamarabb kitanulni a mágiát, később ugyanis nagy haszna lesz a dolognak. Egy slot mindig legyen szabadon Noctnál, pontosabban ne fegyvert tegyél bele, hanem valamilyen gránátot. Ezek a területre ható varázslatok ugyanis egyszerre sokszázszorosát képesek sebezni annak, amit mondjuk, egy kard tud.

MINDIG MENTS!

A Final Fantasy XV-ben van automatikus mentés, de szerencsére a játékban bármikor menthetünk, leszámítva egyes küldetéseket vagy dungeonöket. Küldetések között, dungeonök előtt mindig mentsünk manuálisan, ha lehetőségünk van rá, mert lehet, hogy egy-egy bossra túl sok gyógyitalt pazarolunk el, és egy jobb stratégiával sikeresebb lehet a csata – igen ám, de visszatöltés nélkül ezt sosem tudjuk meg.

EGYÉL SOKAT!

Csábító, hogy a sátorozás helyett egy közeli szállodában vagy lakókocsiban szálljunk meg, de ekkor Ignis nem főz, holott a viszonylag olcsó, vagy akár összefarmolható alapanyagokból emberünk remek vacsorát készíthet, ami aztán egész napra ellát bennünket hasznos buffokkal. Komolyabb küldetések, dungeonök előtt mindenképp sátorozzunk, de a legokosabb az, ha az egész játék során ezt tesszük.

NE PARÁZZ!

A 8. fejezet végén figyelmeztet a játék, hogy hé, ha itt tovább mész, egy ideig nem jöhetsz vissza Lucisbe. Ne ijedj meg: szinte a játék legvégéig lesz módod rá, hogy visszautazz a kontinensre, talán csak az utolsó előtti fejezetben veszik el ezt a lehetőséget. Addig is bőszen használd ki: ha úgy érzed, kevés a gyógyital, vagy kéne még XP, nosza, térj vissza Lucisbe és farmolj /vállalj mellékküldetéseket! Megéri.

A játékmenet és a hangulat első osztályú. Utóbbi könnyen beránt, még akkor is, ha egyébként irtózol a japán stílustól. De hát ez nem is az. Vagy legalábbis nem a megszokott módon. Mert egyfelől tény, hogy Noctisék úgy néznek ki, mintha csak egy PR-szakemberek által összeverbuvált fiúbanda tagjai lennének, és azért időnként fárasztóak tudnak lenni, különösen, amikor előtör belőlük az érzelmes hős. De másrészt ez kevésszer fordul elő, a dialógusok többsége pedig teljesen hétköznapi barátságokat fest le. Nekem is volt olyan haverom a középiskolában, mint Prompto, akit csak nehezen lehetett komolyan venni, de aranyból volt a szíve. És ismertem olyan merev, határozott, szabálykövető embert, mint Ignis, aki azért ha kellett, félre tudta tenni a papírformát. A kigyúrt, de jó fej macsó, Gladiolus pedig legalább annyira hétköznapi figura, mint a felnövés okozta nehézségekkel megbirkózni képtelen Noct. Archetípusokról van szó, de jól felépített, szerethető archetípusokról, akikkel egy idő után megtanulunk azonosulni és törődni.

RÉGI DALLAMOK

Amikor a Regaliával autózunk (vagy repülünk, de psszt, ez titok), természetesen szólhat a CD – ezen keresztül pedig megszólalhatnak a korábbi Final Fantasy-játékok ikonikus szólamai. Alapjáraton csak pár, a XV-höz készült dal közül választhatunk, a repertoár azonban bővülni fog, ha megvesszük a boltokban kapható soundtrackeket. Tipp: akárhány újy helyszínre kerülsz is, azonnal nézd meg, árulnak-e CD-t a boltban! Ha igen, vedd meg, mert ezzel az összes legendás dallam a tiéd lesz – mi tagadás, én a XIII alaptémáját hallgattam nonstop, jól ment a csodaszép, lassan elgördülő táj romantikájához.

LECSAP A VALÓSÁG

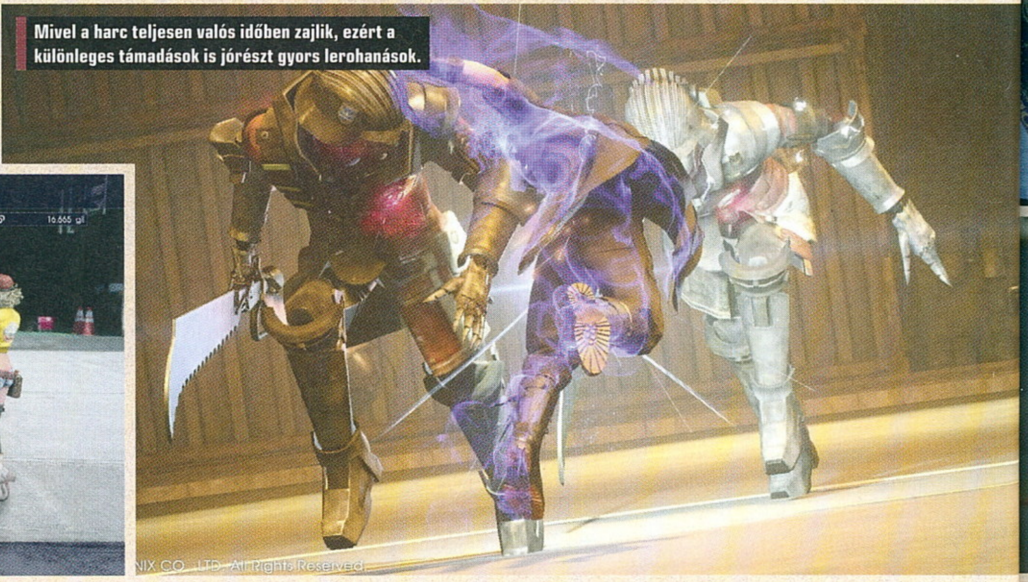
Épp ezért dühítő, hogy a fejlesztők pont egy olyan területen képtelenek a maximumot nyújtani, ahol az eddig taglalt alapokkal ellentétben komoly tapasztalattal bírnak: igen, a történetről beszélek. Eddig szándékosan adagoltam kicsiben a sztori jellemzőit, mert szerettem volna, ha az olvasó megérti, miért is igazán jó játék az FF XV. Azonban egy RPG-nél nem a karakterek felépítése, a világ és a számtalan lehetőség a legfontosabb, hanem az a sztori, ami kibontakozik a játékos szemei előtt. Ha ez nem elég élvezetes, a többi legfeljebb körítésnek jó.

A Final Fantasy XV története persze nem rossz, sőt. Aki olvasott Shakespeare-t, nagyjából tudja, mire számítson, hiszen itt is egy királydrámáról van szó, amit áthat a bosszúvágy, a düh, az önmegvalósítás és a titok. Amennyiben valaki beleássa magát, egy terjengős univerzumra bukkan, ami csak úgy ontja magából a meglepetéseket. Ehhez viszont tényleg mélyre kell fúrni, mert a játék önmagában még édeskevés ahhoz, hogy az egyszeri gamer értse, mi folyik körülötte. A cikk első oldalán már találhattok egy keretes anyagot az FF XV-höz készült médiáról: van egész estés animációs film, rajzfilmsorozat, sőt még egy kisebb játék is. Ezeket mind érdemes csekkolni, mielőtt leülünk a program elé, de legalább a film esszenciális a későbbi fejezetek megértéséhez. Hiányában olyan alapvető dolgokat sem fogunk érteni, mint hogy a drámaian lelepleződő főgonosz tulajdonképpen ki a halál egyáltalán. Nem vicc, én a film megtekintése előtt játszottam végig az FF XV-öt, és amikor a főgonosz nagy csinnadrattával bedobta a nevét, csak néztem, hogy oké, lapozzunk. De ez csak egy példa, a játék tele van alapjáraton értelmezhetetlen jelenetekkel. A szereplők néha minden magyarázat nélkül vágnak bele olyan küldetésekbe, amiktől egy normális ember hátán feláll a szőr. És bár ez egy fantasy játékban normálisnak mondható, ezek a karakterek túl életszerűek az ilyen döntésekhez. „Hé te, Noct, van itt egy óriás, akit le kell ölnünk, hogy isteni erőd legyen. Oké? Jó, menjünk."

A fő sztorivonal 14 játszható fejezetből áll, a 15. egy epilógus. Ebből az első négyben még értettem, miről van szó, aztán hirtelen minden homályos lett. Valahol a 12. fejezet környékén ismét belerázódtam a történetbe, és megértettem a befejezést is, de a kép csak az Ősök gyűrűje megnézése után állt össze. Sőt ahhoz, hogy tényleg mindent értsek, kellett egy 20 perces YouTube-videó, aminek készítője Ádámtól és Évától magyarázta el, mi történt a játékban. Ez pedig dühítő. És nem csak azért, mert kirántja az embert a beleélésből, hanem mert ez a sztori sokkal többre hivatott. A befejezés láttán meg sem tudtam szólalni, nagyon rég volt rám ekkora hatással egy játék. Sőt úgy általában az utolsó másfél óra alatt tátva maradt a szám, és férfiasan bevallom, nagyokat nyeltem a lezáró videók alatt. Ezeken látszott, hogy nagyon odafigyeltek rájuk az írók – amennyiben az egész játék megütné ezt a szintet, elképzelni sem merem, milyen hatásos lehetne. Sajnos azonban nem ez a helyzet. A történetmesélés töredezett és lyukacsos, több hézag is tátong a sztorin, amelyeket egyébként ingyenes frissítésekkel kíván kitömni a Square Enix. Ezekben új videók és beszélgetések lesznek – igen, a csapat megértette, hogy ez így nem oké, és tesznek ellene, a munka azonban sok időbe telik. A magam részéről egyébként nem hiszem, hogy egy ennyire darabos forgatókönyvet ki lehet javítani, de hajrá, Square Enix, cáfoljatok rám!

KI A LEGSZEBB A VIDÉKEN?

Már csak azért is örülnék, ha tévednék, mert mindösszе a történet körüli gondok miatt nem az FF XV lett a kedvenc 2016-os játékom. A program ugyanis



Mivel a harc teljesen valós időben zajlik, ezért a különleges támadások is jórészt gyors lerohanások.

NIX CO., LTD. All Rights Reserved

Hogy idézzek?

Az eddigi FF-ektől eltérően a XV-ben az idézés automatikus: amikor a kép lilás színezetet ölt, és mindenfelé fényes kis gömbök kezdenek lebegni, nyomva kell tartani a kontroller bal ravaszát addig, amíg az egyik lény a segítségünkre nem siet. Nem válogathatunk, a körülmények döntik ezt el. Ja, igen: a summonok azonnal megölik az összes ellenfelünket!

Titan

Az első megidézhető istenség a játékban, egyben az egyik legkényesebb is: csak a saját lelőhelyének közelében lehet segítségül hívni. Egyébként a Chapter 4-től fogva hívható harcba.

Ramuh

A Chapter 5 után aktiválódó istenség. Akkor hívható csatába, ha a harc tovább tart a szokottnál – ennél fogva a legegyszerűbb idézés, vele találkoztok majd a legtöbbet.

Bahamut

Izé, szóval a legendás Bahamut is idézhető, de sajnos csak egyszer, akkor is a sztori egy kulcsfontosságú pontján. Többet nem mondok, mert még spoilerezek.

Leviathan

A vízi óriássárkány a Chapter 9 után válik játszhatóvá, ahhoz viszont, hogy segítsen, a víz közelében kell lennünk. Nyugi, az endgame során több ilyen harc is lesz.

Shiva

Shivát is elég könnyű megidézni: csak hely kell neki, ahol elfér, azaz amennyiben nem egy dungeonben vagy épp, jó eséllyel őt látod majd a legtöbbször a szakállas Ramuh mellett.

minden egyéb területen remekel, ide tartozik a technológiai oldal is. A tízéves fejlesztés előnye, hogy a stúdió a XIII-at is hajtó motorról átállt egy új engine-re. A Luminous névre keresztelt motor talán a legfejlettebb a piacon, még a DICE-féle Frostbite-ot vagy az id-féle Tech 6-ot is maga mögé utasítja. Hatalmas nyílt tereket jelenít meg valós időben kiszámított fényhatásokkal, és olyan részletgazdag karaktermodelleket mozgat a képernyőn, amilyenek pár éve a moziban is megállták volna a helyüket. Ennek köszönhető, hogy a sorozat híresneves CGI filmecskéiből is alig akad pár az FF XV-ben, helyüket átvették a játék grafikájával készült, egyébként lenyűgöző átvezetők. Ezek rendezése mondhatni tökéletes, Kodzsima Hideo legjobb munkáit idézik.

Ez pedig még szinte semmi a változatos helyszínekhez képest. A Final Fantasy XV-ben nincs két egyforma erdő vagy épület, a tikkasztó sivatag átvált azúrkék tengerbe vagy aranyszín strandba. Mindezt a csodát pedig szinte stabil 30 képkocka per másodperces sebességgel kelti életre a PlayStation 4. Az Xbox One-os változat sebessége még jobb, ott egy pillanatra sem esik 30 alá az fps, ugyanakkor a képminőség az alacsonyabb felbontás miatt sokkal rosszabb – amíg a Sony gépén 1080p-ben fut az FF XV, addig az MS konzolján csak 900p-re futja. És hogy mi a helyzet a PC-s változattal? Tekintve hogy a Square Enix majdnem az összes FF-et kihozta PC-re, hivatalosan pedig azt nyilatkozták, hogy „nincs ellenükre" az átirat, úgy vélem, ősz környékén már számíthatunk rá. Én legalábbis nagyon remélem, ez a látvány ugyanis még akkor is ütősnek számít majd. Egy bugszűrés ugyanakkor elkél a játéknak; az utolsó endgame dungeont egy script hiba miatt nem tudtam teljesíteni, így sajnos egyelőre nincs meg a tervezett platina trófeám.

Értékelés

Fantasztikus játék, ami sikerrel vette a japán szerepjátékok megújításának összes akadályát. Játékmenete és tartalma példamutató, a darabos történetvezetés azonban nagy pofon a rajongóknak, ennél többet várunk a Final Fantasytől.

Tálalás:	95%
Tartalom:	95%
Játékélmény:	89%

PRO

Hatalmas világ, óriási tartalom, remek tálalás és kiváló hangulat. Akkor is ajánlható, ha valaki irtózik a japán szerepjátékoktól.

KONTRA

A történetet nem sikerült megfelelően elmesélni, holott egy FF-nél ez kellene, hogy a legfontosabb legyen.

91%

A zene és a szinkron szintén telitalálat, utóbbi még angolul is pazar. Ha van olyan eleme a tálalásnak, ami nem sikerült jól, akkor az a karakterdizájn. A főszereplők még elmennek szódával, idővel rájövünk, hogy extravagáns külsejük illeszkedik a személyiségükhöz. A női mellékszereplőkkel azonban nem tudott zöld ágra vergődni a Square Enix. Ugyan akadnak köztük normálisan kinézőek is, de a legfontosabb, az autószerelő Cindy kifejezetten nevetséges lett. Adott egy amerikaias, vidéki lány, aki egész életében a benzingőzt szagolta, vérében van a gázolaj. Tájszólása és nagy szája egy kemény, erős embert sejtet a lágy külső mögött – olyat, aki semmiképpen sem öltözne útszéli prostinak, mégis, Cindy úgy néz ki, mintha egy felnőtt filmes forgatásról szalajtották volna. Akárhányszor megjelent a képernyőn, csak csóválni tudtam a fejem. Értem én, hogy ki kell szolgálni az otakukat, na de pont egy olyan szereplővel, akihez nem illik a short és a dzseki alól kibuggyanó bikinifelső? Ajvé.

Királyi vér

Persze nincsen rózsa tövis nélkül, ennyi hiba még belefér, végtére is kész csoda, hogy tíz év fejlesztés után egy ennyire kidolgozott és jó játékot kaptunk. Van egy mondat, amit minden elindításakor kiír a Final Fantasy XV: „Egy Final Fantasy a rajongóknak és az újoncoknak" – gondolom, ezzel szeretnék nyomatékosítani a fejlesztők, hogy ez a program mindenkinek szól. Tekintve hogy a játékmenet szabadabb és gyorsabb, mint a sorozat eddigi bármely részében, ez végül is igaz. Megmaradtak a széria védjegyei is: visszatértek a Chocobók, az idézések, a hatalmas főellenfeleket pedig nem is említettem, pedig akad belőlük szép számmal. Az egy dolog, hogy sokszor QTE-be torkollik a velük való harc, de szerencsére csak akkor él ezzel a játék, ha egy jelenetet mindenképp filmszerűen szeretne bemutatni. Összességében tehát minden klappol, a Final Fantasy XV pedig egy nagyszerű játék. Amennyiben ez az új irányvonal a sorozaton belül, állok elébe – remélem, a XVI megjelenésére nem kell újabb hét évet várnunk.

Amikor azt hiszed, vége a játéknak, feltárul a hatalmas endgame-tartalom, és csak pislogsz!

Nem sűrűn, de azért néha megesik, hogy a játékfejlesztők madárnak nézik a vásárlókat. Ezúttal nem ez történt.

Akinek a zenéjét nem kapcsolod ki játék közben

Interjú Buttinger Gergellyel, a NeocoreGames zeneszerzőjével

[ÍRTA LOR] Grafikusként kezdte, majd zeneszerző lett a Neocore-nál, mindemellett hatalmas Kirby-rajongó. Sorozatunkat Buttinger Gergellyel folytatjuk, aki többek közt a The Incredible Adventures of Van Helsing-játékokhoz írt zenét. Elsők közt fülelhettünk bele a Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr témáiba.

Mióta dolgozol a Neocore-nál, hogy kerültél ide?
Körülbelül tíz éve, 2006 óta vagyok itt hivatalosan. Ugyan mindig zenével akartam foglalkozni, de előtte grafikusként dolgoztam a játékfejlesztésben, a StormRegionnél voltam concept artist. Zenével már vagy tizenhat éve foglalkozom. Az idekerülésem egészen vicces volt: annak idején a Valhalla Páholy nevű szerepjátékos kiadónál voltam grafikus, a Rúna magazinba csináltam rövid, vicces képregényeket, például a Kis Mészárost.

Úgy adódott, hogy amikor Nyúlék *(Nyulászi Zsolt)* kiváltak, és elkezdték csinálni a Codex szerepjátékot, felkértek, hogy írjak hozzá fantasy játékzenét. Amit hallgathatnak az emberek, miközben játszanak. Ez volt olyan 1999 körül... Aztán Nyúl elment a játékfejlesztésbe, és ő Pozsiékkal *(Pozsonyi Zoltán, producer)* nagyon jóban volt. Kevesen tudják, de a Neocore könyvkiadóként kezdte, Beneficium néven. Na, ők a kétezres éve elején összeraktak otthon egy demót, és megkértek, hogy írjak alá zenét szívességből, mert nekik nincsen pénzük. De ha bejön, akkor én leszek a zeneszerzőjük. Gondoltam, úgysem lesz belőle semmi, megcsináltam a zenét, és elfelejtettük egymást vagy öt évig.

Aztán végül bejött!
Amikor a StormRegionnél ücsörögtem évekkel később, csörgött a telefon, és azt kérdezték: „Akkor leszel a zeneszerzőnk?" Én meg így: „Hmmm, bocsi ki is vagy? *(nevet)* Onnantól, avagy 2006-tól kezdve kezdtünk el dolgozni együtt a King Arthuron. Utána jött a Van Helsing-széria, aztán a Deathtrap, volt még ugye a Kings' Crusade, és most a Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr.

Zeneszerzésből jobban meg lehet élni, mint grafikából?
Szerintem abból lehet megélni, ami mellett az ember elkötelezi magát. Ha szeretsz valamit, és kitartó vagy – ez most elég közhelyes –, szerintem meg fog térülni. Persze nekem szerencsém is van, hogy a Neocore-nál lehetek, de úgy gondolom, megtaláltam volna az utat akkor is, ha nem így jön össze.

Tanultál zenét vagy autodidakta módon jutottál el ideáig?
Én inkább az autodidaktát mondanám. Azaz, van egy sima zeneiskolás végzettségem: 12 évet tanultam zongorázni, onnan szedtem magamra az alapokat. Aztán mikor elkezdtem egyre több zenét szerezni, már magamtól, könyveken vagy barátokon keresztül pótoltam a hiányosságokat. A gitár pedig az évek alatt jött. Igyekszem mindent én felvenni a zeneimhez, amit csak lehet. Kísérőszinten elég jól megtanultam basszusozni, gitározni, de ha mondjuk, szükség van a zenében egy szuper hegedűsre vagy furulyásra, akkor mindig hívunk valakit.

Azt is te találod ki, amit a vendégzenészek játszanak, vagy ők adnak hozzá valami pluszt?
Bejönnek a stúdiómba, ami kábé év eleje óta van itt meg, és felvesszük. Ebben a fajta zenei produkcióban az a jó, hogy közös munka az egész. Nyilván mindig van egy alapkoncepció: a Helsingnél például merítettünk az erdélyi folklórból, és használtunk egy csomó népi hangszert.

Kirby legnagyobb magyar rajongója

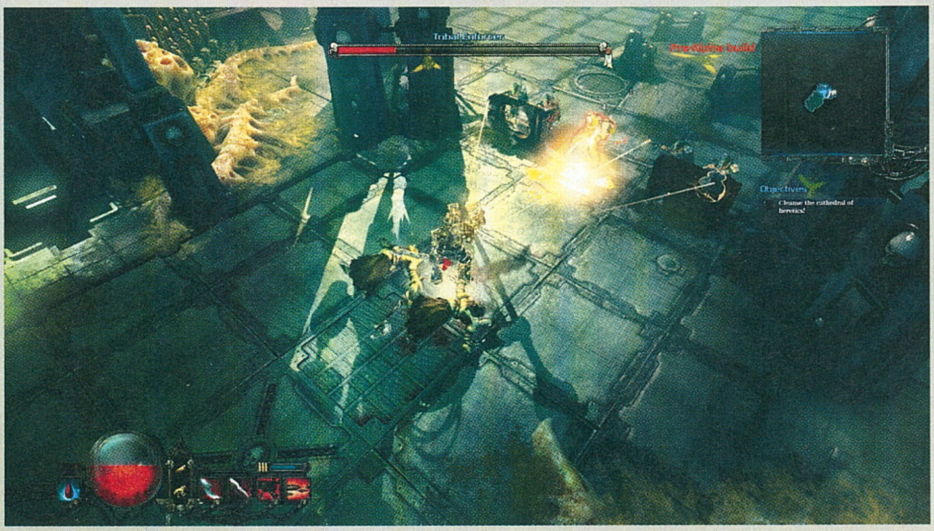
Miközben kedvenc játékairól faggattuk, Gergely azt is elárulta, hogy mindig nála van Nintendo 3DS konzolja, amire nagyon jó játékok érhetők el. Bár szereti az új Doomot is, bevallása szerint keresi mostanában az erőszakmentes, szórakoztató játékokat. Közel áll hozzá a Rayman Legends, amit nemcsak játékmenet terén, de zeneileg is zseniálisnak talál. A Nintendo-világból Kirby a kedvenc karaktere, olyannyira, hogy Instagramon el is készítette a Daily Kirby nevű oldalt, ahol a kis rózsaszín lény fotóit gyűjti egybe. Mostanra már közel 1500 követője van, a képmegosztó oldalon @dailykirby felhasználónévvel találjátok meg.

Aztán keresünk egy embert, aki azokon a hangszereken profin játszik. Balázs Gergő nevű barátom például hegedült a Van Helsing alatt, továbbá furulyázott, meg ezerfajta hangszeren játszott. Amikor megvan az alaptéma, leülünk, megbeszéljük, miről van szó. Ő is ötletel rajta, én is, és a stúdióban kialakul valami, amiből összeáll az egész.

Egy ötlet, téma mennyire alakul át útközben? Például a végleges Katarina téma mennyiben más ahhoz képest, ahogy az elején elképzelted?
Alapvetően úgy alakul, ahogy elképzelem – mert profik vagyunk *(nevet)* – de csomó minden tök véletlenül lesz jó. Pont mondtad a Katarina-témát: mikor először megírtam, nem is gondoltam arra, hogy legyen neki témája. Azaz, hát motoszkált bennem, hogy kellene egy fő dallam, ami végigmegy a játékon, de nem tudtam dönteni, hogy az kié legyen.

Aztán adtak nekem egy techdemót, hogy az alá kell zenét írni egy pályarészhez. Én pedig egyből megírtam Katarina témáját, nem gondolván semmi másra. Fél óra alatt feljátszottam, felkerült netre, és utána napokig mindenki erről beszélt a cégnél, hogy úristen, milyen jó ez a téma, meg kéne tartani, és végül mindháromn részben fel lett használva. Katarina meg egy tök jó karakter. Ez például szerencsésen alakult, és nem volt eltervezve.

Hogy néz ki egy átlagos napod?
A határidőktől függ. Szerencsére megvan a szabadságom, és nem kell napi nyolc órát azon agyalnom, milyen zene legyen, meg szerintem kreatív munkánál ezt nem is lehet így megoldani. Az elején kifejezetten lassú, aztán végül pedig kimondottan begyorsul a munkafolyamat.



Van, mikor napokig csak jegyzetelek és fülelek, nem írok le hangokat, és utána iszonyat gyorsan, nagyon sok minden kijön.

A vázlatolós időszakban van egy zenei válogatás, amit összerakok, vagy közösen összerakjuk Eőry Istvánnal együtt, aki a zenei részt viszi. A YouTube-ról válogatunk egy csomó soundtracket, meg zenéket, és megnézzük, hogy mi az, ami neki is tetszik, meg nekem is. Aztán elkezdek pötyögni, vázlatolni.

Ez az ihletkeresős időszak amolyan misztikus dolog. Nem tudom, hogy kell csinálni, de nálam így működik – pár napig kávézgat az ember, és majd csak lesz valami *(nevet)*.

Egy zenén meddig dolgozol?
Ez változó, az előkészítéstől függ. Ha ki van találva a stílus, a hangszerek, akkor utána már napok, vagy akár egy nap alatt is elkészül, de a keverésre egy-két nap mindenképp kell. Ezen segít a programban a nagy setup, amibe körülbelül 100-150 sávot, meg hangszert válogatok ki egy projekthez. Így nem kell beállítani minden hangszert, minden egyes új számnál, mert arra rámenne az életem. Igyekszem persze minél több élő hangszert is felvenni, az mindig színesíti a dolgot.

Hogy állsz a játékokkal, mik inspiráltak?
Ha ezer évre visszamenően lehet mondani, akkor én az első Doommal kezdtem, és nagyon szerettem még az X-Winget is. Mondjuk a Half-Life is nagy

motivációm volt. A Journey az szuper, mind zeneileg, mind látványban, ajánlom mindenkinek. És hát a The Last of Us, ami alapvetően megújította az egész játékfejlesztésről kialakult alapelképzeléseket.

Ha bármelyik játékhoz te írhattad volna a zenét, melyik lenne az?
Ami nagyon tetszik, azért tetszik, mert egyben van a zene és a hangulat a játékkal, úgy önmagában. Inkább azt mondanám, hogy szívesen részt vennék egy olyan típusú projektben, mint a Journey, ott egy szinten van a játékdizájn és a zene is.

A játékosoknak sokszor fel sem tűnik, hogy mennyire meghatározza a zene is az egész játékélményt, csak természetesnek veszik, hogy ott van.
Igen, és ez a jó. Egy pályazenénél elvárás, hogy olyat kell írni, ami nem hallatszik ki nagyon, ami támogatja a játékmenetet, teljesen besimul. Az kell, hogy minél inkább ráragadjon a játékosra az atmoszféra, ami adódik a játékból. Akkor érzem azt, hogy elértem, amit akartam, amikor azt mondják, hogy nem kapcsolták ki játék közben a pályazenét.

Hol tart zeneileg a W40-játék?
Az inspirációs szakaszon már túl vagyunk, most a pályazenéken dolgozom. De mivel sandbox rendszerű lesz a játék, a zenéket is úgy kell kitalálni, hogy illeszkedjenek ebbe a rendszerbe. Ez lesz az első alkalom, hogy a zenénk az úgynevezett FMOD-rendszert használja, ezzel ismerkedem most.

Ennek az a lényege, hogy a zene kiszolgálja a játékmenetet, a pályán időzítve lesznek a történésekhez a zenei elemek is. Tehát ahogy változik a harc, úgy a muzsika is. Mondjuk, itt jön egy robbanás vagy beindul egy brutál csata, és akkor indul el a pörgősebb rész.

Nekem annyi a dolgom, hogy megírom a zenét, mint bármi mást: van benne bevezető, közepesen gyors alap, durván gyors szegmens, vagy egy brutális bossos rész. Bejelölgetem a pontokat, ezek mettől-meddig tartanak. Ez exportálva bekerül a game engine-be, ami látja a pontokat, és eszerint rakja be a pályarészekhez játék közben, és ebben már a fejlesztők is segítenek.

A végeredménynek hány százaléka szólal meg élő hangszeren?
Inkább csak akkor, amikor szóló van. Ha kihallatszik olyan hangszer, ami nagyon erős, azt igyekszem élőben felvenni. A basszusokat például már mind élőben veszem, mert azok szuperjók, ha élőben szólnak. Meg most a 40K-ban elég sok elektromos gitár lesz – végre!

Akkor te is metálkedvelő ember vagy?
Én igazából minden zenét szeretek. Az a vicces, hogy ahogy a projekt halad, és kitaláljuk, milyen hangszerek legyenek – most például a Nine Inch Nails-es vonalat visszük bele inkább, mint a keménymetált –, akkor egyre inkább megszeretem azt a hangzást.

Várj, mutatok egy gyors példát arra, hogy a 40K-ban mi történik. A gitárok ebben már élők.

Nem csak csinálja, tanítja is

A játékok mellett animációs kisfilmek alatt is hallhatjátok Gergely dallamait, aki 2009 óta a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem animáció szakán tanuló diákok diplomafilmjeihez, illetve kisebb animációs stúdióknak is ír zenét. Emellett óraadó tanárként zenei kommunikációt is tanít animációs rendezőknek. Ő készített zenét a Hugo Bumfeldt kisfilmhez is, ami idén két fesztiválon is sikert aratott.

És aki perben áll a Ubisofttal

Ugyan sokan álmodoznak arról, hogy egy nagy stúdiónál helyezkednek majd el, a játékiparban sem minden fenékig tejfel. Egy másik magyar zeneszerzővel is beszélgettünk, aki szeretné, ha történetét név és arc nélkül közölnénk. Ő arról mesélt bővebben, miként csapódik le a kreatív szakembereken az, ha rossz döntéseket hoz egy vállalat.

„2012-2013 decembere közt a Ubisoft Parisnak dolgoztam, eleinte mint a zenészek és technikusok közti kommunikációt segítő asszisztens. Ez volt az első tapasztalatom egy ekkora cégnél. Utólag visszanézve a legfurcsább az volt, hogy rettenetesen sokan voltunk. Az ott töltött időm alatt hatalmas nehézséget okozott, hogy kinek feleljek meg a zenével kapcsolatos döntéseimmel: a kreatív igazgatónak, a projektvezetőnek vagy a dizájnért felelős menedzsernek? De volt, hogy őket is felülírta a legnagyobb részvényes ízlése.

Idővel megkaptam több játékban is a zenék felének harmonizálási és hangszerelési feladatait, a két akkori legnagyobb projekten is dolgozhattam, ami a Watch Dogs és az Assassin's Creed 4 volt. A Watch Dogs volt talán a legnagyobb projekt, és egyben elrettentő példa is számomra. A kiadás előtti pár hónap teljes pánikba ment át, ami mint mindig, a kreatív részen csapódott le. A játék csúszott vagy hat hónapot, mire kiadták 2014 májusában.

Ennek oka az volt, hogy 2013 szeptemberében kijött a GTA V, ami ugyanazt a célközönséget célozta, amit a Watch Dogs is. A GTA fejlesztési költsége viszont a Ubisoft büdzséjének háromszorosa volt. Egyszerűen sokkal jobban össze lett rakva és tesztelve, mint a Watch Dogs. A részvényesek pánikjának eredménye hat hónapos csúszás lett, ami alatt lényeges javítás, módosítás a játékban nem történt, mert nem volt rá pénz. A Ubi történetében a legnagyobb pénzügyi veszteség volt. Végül otthagytam a céget, és két évig nem akartam ilyesmivel foglalkozni.

Hat másik munkatársammal még mindig perben állunk a Ubisofttal, kifizetetlen jogdíjak és hasonlók miatt. A cég köztudottan nem fizeti ki a jogdíjakat (amúgy másik fejlesztő sem: vagy a ledolgozott munkát fizetik ki, vagy eladástól függően határozzák meg a járulékos jogdíjakat). Itt játszanak bankosdit azzal a pénzzel, amit például a Wach Dogsszal elvesztettek. Az előttem dolgozó két zenész is ezért hagyta ott a céget. Ugyan a harmadéves jelentésekben centre kiszámolva jött, hogy mennyinek kell megjelennie a számlámon az eladások után, ez sosem történt meg.

Amikor a vezetőség megkapta a perről szóló dokumentumokat, mindent megtettek, hogy töröljék a nevünket a játékokból, és így elvágjanak a munkakereséstől más cégeknél. Nincs említve a nevem például a Watch Dogs vagy AC4 játékokban. Pedig ezeknél például az első tíz névben benne voltam, mint zeneszerző, de a nevemet a kötelező patchekkel le is szedték, ezt nehezebb lenyelnem, mint a pénzügyi veszteséget.

Pár hónappal később megkeresett a Blizzard, de egészen mostanáig gondolni sem mertem arra, hogy hasonló munkát végezzek egy ekkora cégnél, inkább lemondok a stresszről, ami egy százmilliós vállalattal jár."

(Itt egy irtó dögös pályazenét hallunk, gitárszólóval és ütemekkel, de ezt majd ti is halljátok. Gergely szerint a káosz erői szörcsögnek.)

Milyen más hatások köszönnek még vissza majd a Martyr zenéjében?
Ugye a Nine Inch Nails, meg a Mad Max. Metált inkább nem mondanék, mert nem olyan lesz, mint mondjuk a klasszikus régi Doom zenéje. Mindenképp szeretném, ha sok elektromos gitár lenne benne, és mellé nagyzenekar is. Most azon gondolkodtunk, hogy lehet úgy megoldani a keverést, hogy ne fojtsa el a kettő egymást, azok ugyanis nagyon egy hangszínben vannak.

A Mad Maxnél szerintem pont ez volt a baj: sokat erőltették a nagyzenekart, és a gitár nem hallatszódott ki belőle szépen. De most olyan projektet fikázok, amit milliószor több pénzből csináltak. Junkie XL-nek körülbelül annyiba került csak egy gitár és egy erősítő, amivel samplert vehetett fel, amennyibe az én stúdióm összes cucca.

Mi változna a zenéden, ha te is annyi pénzből dolgozhatnál?
Ha egy olyan nagy költségvetésű film vagy játék készül, amiben mondjuk egy-két millió dollárt szánnak zenére, az összes hangszernek olyannak kell lennie, amit más nem használ. Ott az ember nem engedheti meg magának, hogy a szakmán belüli azt mondhassa: ja, hát én is ezt a nagyzenekari samplert használom!

Azért drágább egy olyan projekt, mert fel kell venni élő nagyzenekarral, le kell programoztatni magadnak olyan mintákat, amiket csak te használsz. A nagy produkcióknál már számolni kell azzal, hogy együtt kell dolgoznod egy-két zenei producerrel is.

Az igazán nagy büdzsés játékok esetében pedig már olyanok írnak zenét, akik filmeken is dolgoznak. Például Hans Zimmer a Call of Duty: Modern Warfare alá írt, meg még a Cryteknek is a Crysis 2-höz. A Far Cry 4-hez is Cliff Martinez írt zenét, aki a Drive című filmhez komponált.

Még sokáig szeretnél zenélni?
Ugyan élek a kreatív szabadsággal, és alkotok másban is, de a zene mindig meg fog maradni az életemben.

És ennek mi is örülünk! Köszönjük az interjút!

A kocka erogén zónája az agya

[ÍRTA VENDÉGSZERZŐ] Egy játékot leginkább a körülötte kiépült modder közösség képes a legtovább életben tartani, felvetődhet viszont a kérdés, hogy mégis mi szögezhet egy elhivatott buherátort majd' tíz évig ugyanazon játékhoz? Kérdésemre a választ egy volt kollégám adta meg, a műszaki szakszövegíróként GDP-t termelő Prim „Kültag" Dániel ugyanis egy felettébb gazdag Test Drive Unlimited-modding karrierrel büszkélkedhet. Vendégszerzőnk hobbija kihívásairól és a mögötte rejlő motivációkról osztja meg gondolatait.

...avagy egy évtizednyi modding rejtett szépségei

2008-at írtunk, amikor elegem lett a Need for Speed (NFS) szériából. Bár azon nőttem fel, a sorozat megváltozott, és kibékíthetetlen ellentétek nőttek közénk. Így új autós játék után néztem, és mivel már hallottam a Test Drive Unlimitedről (TDU), úgy döntöttem, megpróbálhatnánk együtt. Kapcsolatunk azóta is tart, sőt egyre jobban kiteljesedik – ennek okairól fogok mesélni. Az NFS-hez egyébként azóta sem tértem vissza: bár a Shift 2-t néha elindítom, nagyjából vezethetetlenek az autói (de ez a TDU2-re is igaz, azért ragadtam le az első résznél).

KAVAII EZ A HAWAII!

A 2006-os TDU Hawaii egyik szigetén játszódik. No persze nem azon, amin a vulkánok ontják a Nagymama Lekvárját, hanem Oahun, amin Honolulu és Pearl Harbor is elterül. Oahu kb. akkora, mint egy magyar megye, csak ennek nem a belsejében van a hazai tenger, hanem körülötte, úgy 10.000 km-es sugárban. És hogy mit kínál a TDU-ban? Százvalahány autót, 9 motort, 1600 km-nyi közutat (de off-road az egész sziget bejárható), és free ride üzemmódot AI forgalommal, rendőrökkel és a Te törhetetlen, naftából soha ki nem fogyó verdáddal.

A játék fő attrakcióját, az MMO autózást sosem próbáltam, mert magamnak való antiszociális alkat vagyok. A játék ehelyett a playboy-életérzéssel fogott meg: a Skyrim x 0,001 szintű karakteralkotást követően megérkezünk Honolulura, és más (szintén kevés mássalhangzóból álló nevű) városokat meglátogatva autókat veszünk, amikkel versenyeket nyerünk, amikért pénzt kapunk, és amiből újabb autókat illetve azoknak parkolóhelyet adó házakat veszünk. Egészen addig, amíg meg nem szerezzük a sziget mind a 65 házát, és fel nem töltjük mind a 446 férőhelyét.

ADATOK

KIADÓ
Atari

FEJLESZTŐ
Eden Games

MŰFAJ
autóverseny

INFO

MEGJELENÉS
2006. 09. 06.

ÁR
Nincs forgalomban.

GÉPIGÉNY
Pentium 4 2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600 GT VGA, 8 GB HDD.

Ja, a grafika az borzalmas: már 2006-ban is ratyinak számított, a talaj pl. akkora poligonokból áll, mintha raklapokon vezetnénk. A motorok egy beteg kaputelefon hangján cincognak, az MI egy nagy nulla, a CPU-t pedig vissza kell fogni, különben nem lehet sebességet váltani, és megzakkannak a civil autók vezetői is. És most jön a „de": DE! Nem játszottam még olyan játékkal, amiben ennyire élvezetes vezetni! Bele lehet feküdni a kanyarokba, és 320-szal is végig lehet szaggatni tízcentis pontossággal a felezővonalon, elslisszanva két kocsi között, pedig nem vagyok májer. Bár a gyári beállítások mellett a vezetési modell elég árkád (anno a jó kis farolásairól volt híres), de tessék csak játszani a csúszkával és a menet közben kapcsolható kipörgésgátlóval! Az autóknak van karakterük, érezni a súlyt, a felfüggesztést, a súlyelosztást. És hogy a fentiek mellett mi tartott a játéknál még 1 fénymásodperc (azaz 300.000 kilométer) megtétele után is? A buherálás, avagy újmagyarul: a moddolás.

A Test Drive Unlimited nem új játék, a modderek azonban máig életben tartják. „Kültag" is közéjük tartozik.

EGYEDI TUNING

Tíz évvel korábban az NFS3-mal jutottam messzire eme téren (bár azzal csak akkor, amikor már senki sem játszott vele), így a TDU-ba már felkészültebben raktam bele azt a kb. hatezer órát, amely alatt a szájízemnek megfelelőre szabtam a kicsikét. Minden műfajban van egy fő vonzerő: az FPS-ekben a fegyverek, az RPG-kben a bökők és varázslatok, az autós címekben meg persze a verdák. Emlékszem, hogy amikor az NFS3-ban az első indításkor megláttam a Download Car feliratot, átvillant az agyamon, hogy autók ezreit csinálhatja hozzá a közösség!

Cicásított Dodge Ram, tudod, a Viper 8 literes, 500 lovas V10-esével (hátul Focus RS500).

Nem a végsebesség a lényeg!

Nagyobb végsebesség = gyorsabb autó? Hát nem! A menetteljesítmény meghatározásának módja e helyett számomra az, hogy mindegyik autót végighajtom a legjobb tudásom szerint egy lassú, egy közepes és egy gyors pályán. Nincs forgalom, ellenfelek, éjszaka, köd, eső vagy vezetői hiba. Pályánként a medián idő kap 500 pontot, amelyik gép pedig hamarabb célba ér, többet. Mint sejthető, végül a három pályán kapott átlag pontszám mondja meg, hogy ténylegesen melyik autóm a gyorsabb. Hogy látványosabb legyen a különbség a futamok végén, az idők arányának négyzetével számolok, vagyis ha kétszer annyi ideig tart körbe érni egy kocsival, mint az átlag, akkor az 125 pontot kap, ha pedig feleannyi idő alatt, az 2000-et. Így a TDU-ban a megrakott furgonom 150 pontot kapott, míg Schumacher rajtszámos piros kabriója 800 fölötti értéket – a tesztfutamok fentebb taglalt logikája persze a TDU-n kívül bármely más autós játékban is alkalmazható.

„Ideje olyan autót venni, amit meg is tudunk fizetni!" (Suzuki Liana 1.6 GLX)

Ugyanez a gondolat a TDU-nál akkor szökkent szárba, amikor valaki megcsinálta hozzá a Dauer 962 LM-et, gyerekkorom kedvenc autóját. Gondoltam, letöltöm és felrakom, hátha simán megy majd. Simán ment. Egy év múlva találtam egy Ferrari FXX-et is, és felraktam azt is. Az is simán ment. Na persze nem puszta mod telepítést csináltam: átírtam a kocsik fizikáját is a valóságot tükrözőre – a TDU-ban ez a specialitásom, és az NFS3-ban is ez adta a hírnevem.

Ekkor ütött be a ménkű: rájöttem, hogy könnyen le lehet cserélni a TDU alap autóit, így ha nekiállok letölteni és beparaméterezni több ezer kocsit, arra rámegy a következő két évem – és így is lett. Volt, hogy egy nap öt autót konfiguráltam be, bár ez ma már nem lehetséges a sokkal magasabbra nőtt színvonal miatt. Ma egy új kocsi játékba illesztése 3-8 órás folyamat; kevesebb, ha előtte minden komponensét kiválasztom (hangokat, textúrákat, paramétereket stb.), és azok technikailag is megfelelőek, de több, ha közben ürülék csapódik a ventilátorba. És hogy mi kell a moddinghoz? Először is, a játék mély ismerete (tudd, hogy mit hol kell beállítani, illetve mit lehet megcsinálni az engine keretein belül). Másodszor, az autók világának ismerete (pl. hallgass meg egy motorhangot, és mondd meg, milyen autónak lenne reális). Végezetül pedig, nagyfokú kockaság. Letöltesz ezernyi autót, ezernyi motorhangot és műszerfalat. Aztán grafikai modokat, talajtextúrát, satöbbit. Egy masszív Excel fájl nélkül nem lehet megúszni a tuningot – ebben kell vezetni, hogy mit mire írtunk át, milyen fájlokat használtunk fel, milyen hibák vannak a modokban, és persze, hogy mennyit vezettünk a gépekkel.

MUNKA A GARÁZSBAN

És hogy miként rakunk össze egy autót? Először is, bemásoljuk a szükséges fájlokat (külső és beltér modell, felnik, műszerfal, motorhang csomag) a helyükre. Ha ezek valamelyikéről még nem döntöttünk, akkor próba, majd végleges döntés kell. Ha pedig valami hibás, akkor uccu neki javítani, hogy idejében kiderüljön, hogy gikszer van, és B-terv kell. Utána elkezdjük beállítgatni a fizikát is, nehogy azon bukjon valami.

Ha pedig odáig jut a dolog, megvesszük az új autót a játékban, és azzal finomítjuk tovább a részleteket, azaz a hasmagasságot, a felnik látszó átmérőjét, a vezető testhelyzetét, a kamera-pozíciókat, a műszerfal mutatóinak pozícióit, a hangokat és a fizikai fájl 70 paraméterét. Utóbbi sokkal több mindent tartalmaz, mint a gyorsulás meg a kanyarodás: meghatározza a használt fájlokat, az autó külső megjelenésének részleteit, az árát és a nevét is. A helyes kitöltéshez mélyen bele kell ásnunk magunkat az internet benzingőzös bugyraiba, az pedig nem kifogás, hogy egy adatot sehol sem adnak meg, mivel valamit minden paraméterhez be kell írni (ekkor jön az ún. „educated guess", avagy magyarul a „nem túl nagy baromság"). A végső szakasz pedig a részletek simítása, azaz amikor rájövünk, hogy mennyi apró hibát is hagytak a játékban a készítők, és egy valagnyi e-mailt küldünk autós honlapoknak ezek korrigálása végett.

Voltak „overhaul" típusú átalakításaim is: az autóimnak pl. egyedi súlyeloszlásuk és leszorító erejük van (szemben az alapjátékkal), de megesett az is, hogy úgy módosítottam minden jármű felfüggesztését, hogy kevésbé legyen zavaró az út durva 3D felbontása.

ÉS MOST JÖNNEK A KÖNNYEK

Hogy a fenti procedúra miért olyan csodálatos? Azért, mert a moddolás során megértjük a játéktervező koncepcióját. A TDU-ban ennek legtisztább példája az, amikor valós műszaki adatok alapján paraméterezünk be egy új kocsit, majd utána korrekciós számokkal a lehető legvalósabbá tesszük a játékban annak menettulajdonságait (mivel pusztán a valós adatokat megadva a TDU motorja nem tudja az elvárt vezetési modellt kiszámolni és lemodellezni). Hogy jó dolog-e a realizmus, az szubjektív, de amit bíróság előtt is vállalok, az az, hogy a TDU-s autóim (motorjaim, terepjáróim, illetve tankom) több szempontból is reálisabbak, mint a játék alap autói.

És hogy miért fontos ez? Azért, mert a kocka ember legfőbb erogén zónája az agya. Ha totál fiktív minden, akkor csak egy csomó pixelt kormányzol további pixelek között. De ha tudod, hogy ez a tényleg 1000 lóerős autó ezen a tényleg létező helyen a valóságban tényleg 400-zal menne, és ezt a saját ügyködésed révén tapasztalhatod meg, akkor az tényleg rá tud venni, hogy egy fénymásodpercnyit (azaz 300 000 km-t) autózzatok együtt. Ez idáig.

BÍRJA AZ IRAMOT

ROCKET LEAGUE

[IRTA BÜJTI] **Másfél éve jelent meg, és nemcsak az indie-mezőny, hanem úgy összességében az esztendő legjobbjai közé rúgta be magát. Szó szerint, elvégre a Psyonix nagy visszatérése kisautós, nitrózgatós sportolást hozott a hétköznapjainkba, olyan formában, hogy azóta is nehéz mellőle szabadulni, sőt még az esporton belül is labdába tudott rúgni.**

Nagyjából másfél éve annak, hogy miután már a játék bétája alatt kilelkendeztem magam, a 2015/08-as PC Guruban a Psyonix alkotásának végleges verziójáról is lerántottam a leplet. A független csapat már korábban is próbálkozott az akkor még fantáziapályákon zajló minifocival, aminél kisautók rúgják a lasztit, ám a PS3-as (nagy levegő, mindig félek, hogy elírom) Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars nem hozta el a várt sikert. Nem úgy a szellemi örökös, ami először PC-n és PS4-en, majd Xbox One-on is világhódító turnéra indult, elrabolta millió és egy játékos szívét, hogy utána az esportokon belül is komolyan megvesse a lábát. Persze fejlesztői a debütálás óta sem pihentek, folyton megragadták az alkalmat, hogy kicsit feldobják az egyébként sem unalmas játékmenetet, az éppen aktuális, populáris közönségkedvencekkel színesítsék alkotásukat, ez pedig meg is látszódott a Rocket League (RL) diadalmenetén. És hogy hol tart most a program? Egy rövid kis áttekintés után azt is kitárgyaljuk.

ADATOK

KIADÓ
Psyonix

FEJLESZTŐ
Psyonix

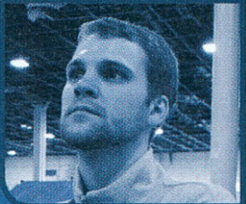
MEGJELENÉS ÉVE
2015

MŰFAJ
sportjáték

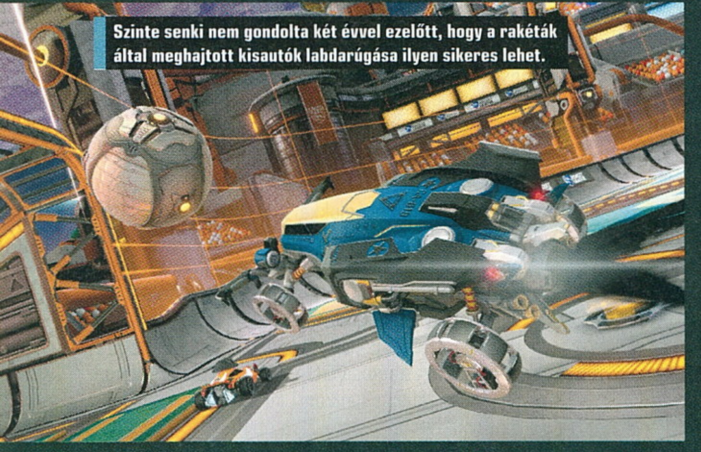
A ROVAT CÉLJA

A rovat célja, hogy korábban tesztelt játékokat vegyünk elő, utánajárva, hogy az egyes programok milyen változásokon estek át az eltelt hónapok/évek alatt, és hogy ezek a módosítások mennyiben befolyásolták a játékok élvezetét, vagy értékelését.

GEBBBE IS A GÓLRA HAJT



Nyugodtan mondhatom, hogy az egyik kedvenc játékom lett a Rocket League. Lassan 600+ órával a hátam mögött, rengeteg kiélezett meccs után, na és persze egy halom szitokszót követően is mindig előkerül a steames és xbox one-os kollekciómból. Tökéletes arra, ha csak 5-10 percünk van játszani munka vagy iskola előtt, vagy ha éppen várunk valakire, és nem akarunk unatkozni. Az arénák sokat fejlődtek, szebbek is változatosabbak lettek a hónapok során, de a vásárolható autókon kívül több alapjárgány is ráncfelvarráson esett át. Kedvenc kiegészítő csomagom mi is lehetne más, mint a DeLorean a Vissza a jövőbe-trilógiából, de állítólag tárgyalások folynak KITT licenceinek megszerzéséről is. A Psyonix csapata jól ragadta meg a játékban rejlő lehetőségeket, és fejlesztett komoly esporttá egy alapvetően totálisan őrült ötletet. A bajnokságok szponzorációját hatékonyan segíti a ládanyitogatásra való kulcsok forgalmazása, de az ingyen kapható random tárgyak keresgélése a különböző csoportokban is erős marasztaló erő.



Szinte senki nem gondolta két évvel ezelőtt, hogy a rakéták által meghajtott kisautók labdarúgása ilyen sikeres lehet.

Merthogy legelőször nem árt kicsit áttekinteni, mi is az a RL, mitől döglik a játékautót vezető, turbót használó, labdát rugdosó légy. Nos, ahogyan az a fejlesztők korábbi munkájánál is tetten érhető volt, ezúttal is a rakéta által meghajtott kisautók kapták a főszerepet, méghozzá futurisztikus pályákon, a nagyvárosok és felhőkarcolók neonfényekkel tarkított árnyékában. Kettő a kettő, három a három, négy a négy ellen (utóbbi nem véletlenül a Chaos elnevezésre hallgat), botokkal és emberi játékosokkal (van 1v1 is, de az nudli). A lényeg persze a labda bejuttatása az ellenfél kapujába, ami hatalmas üdvrivalgással és látványos visszajátszással jár, de a hangulat egyébként is a topon van, hiszen ha az óramutató kezdi elérni a meccs hivatalos végének jelzését, a lelátókon tombol a tömeg, szól a vuvuzela, ezzel is felpörgetve az amúgy is vérszemet kapó játékosokat. Közben a pályán szerteszét lévő, világító ikonokkal a turbó is tölthető, így gyorsítva a sebességet, hogy azután a jobbak és tehetségesebbek szaltókkal, falról elrugaszkodással lökjék be a lasztit a célterületre, így juttatva sikerre a csapatot. Egyszerűnek tűnik, sőt az is, hiszen még a kezdők is bezsebelhetnek némi sikerélményt, ha nem vérprofikkal akadnak össze, ám ahhoz, hogy igazán szépen elsajátítsuk ennek a fura sportnak az alapjait, bizony elkél a gyakorlás is. Mindebből leszűrhető, hogy a Rocket League nem véletlenül hozott osztatlan sikert már a megjelenésekor,

90%

Ha kíváncsi vagy a 2015-ös alapjáték részletes tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható rövidített linket.

TESZT

http://tinyurl.com/hqtfew2

így a nagy kérdés az, miben sikerült ezt a különleges élményt tovább javítani, mi az, amiben változott a játék.

POFOZGATÁS, BŐVÍTGETÉS

Talán nem lövök le semmit, ha azt mondom, hogy a Rocket League már 2015 júliusának elején is nagyszerűen működött, nem mindennapi szórakozást nyújtott, ehhez képest pedig csak finomhangolásra volt szükség, semmi többre. Nos, ettől függetlenül a Psyonix csapata nem malmozott, inkább a járműparkot legizgalmasabb pillanatait (Chaos Run DLC) megelevenítő frissítések, sőt elérkezett az idő a Mutator módra is, aminél saját szervereket hozhattunk létre egyedi beállításokkal (gravitáció ereje, labda formája, gólok száma és a többi). Azután 2016-ban érkeztek a kísérleti arénák (egyfajta Early Accessként) a Rocket Labs képében, plusz a szuperhősös témák és a Batmobile (Az igazság hajnala), na meg a kosárlabdás megvalósítás, ami új színt vitt a focis, jégkorongos akcióba. És akkor még mindig

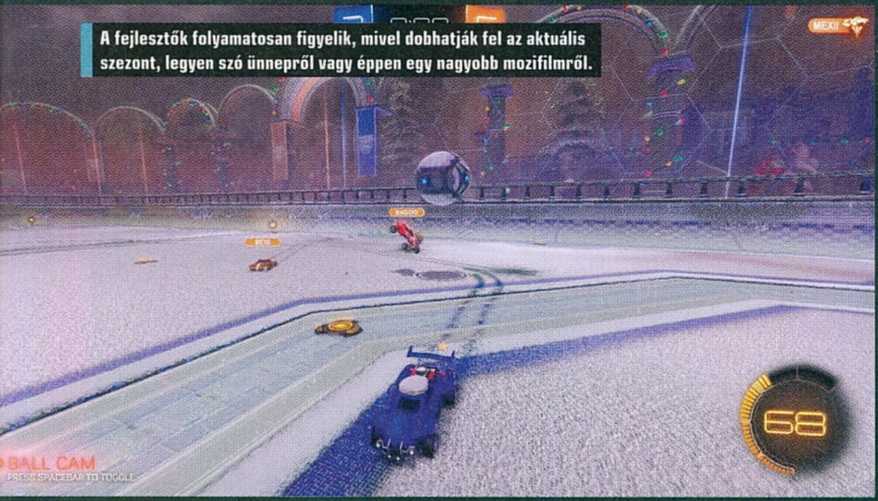
A Psyonix tényleg tudja, mi kell egy sikeres sportjátékhoz, a Rocket League már majdnem olyan népszerű, mint a FIFA.

erősítő DLC-kkel bombázta a nagyérdeműt. Augusztusban jöttek a Supersonic Fury, októberben pedig a Revenge of the Battle-Cars járgányai, hogy szintén októberben még egy, a Vissza a jövőbe-filmek előtt tisztelgő kiegészítés is napvilágot lásson. A DeLoreant természetesen nagy örömmel fogadta a közönség annak ellenére is, hogy alapjait más autóval keverni nem lehetett, ahogy a létező kiegészítőkkel sem díszíthettük fel. Ja, majd elfelejtettem mondani, hogy természetesen van testreszabás is a játékban, avagy kasztninkat mindenféle extrával dobhatjuk fel (zászlók a hátuljára, kalap a tetejére, sőt gyorsításkor még konfettiket is szórhat a popója).

Még év vége előtt napvilágot láttak a halloween témájú, karácsonyi és jégkorongos, továbbá a Mad Max mozifilm nem ért véget az esztendő, ami végül elhozta a gyűjtői kiadásokat, az Xbox One bekerülését a keresztjátékba (így mindegy, melyik platformon űzzük a sportot), sőt a tengermélyi világ (Aquadome) és az űr (Starbase) meghódításán túl a Rumble mód is bekerült a repertoárba. Utóbbi a random elhasználható bónuszokon alapuló játékmenetet valósította meg, így tornádót, rugós bokszkesztyűt is bevethetünk a meccsek alatt, sőt eljött a ládanyitogatások ideje is – az ehhez szükséges kulcsokat pedig a PC és PS4 platformokon cserélhetjük is.

GÓL ÉS GÓL ÉS GÓÓÓÓL!

Éppen elég a leírtakat jó alaposan megrágni és feldolgozni, mert bőven került újítás a programba, és mindez csak a látványelemekről, az új módokról szólt, a folyamatos javítgatás és egyensúlyozás nem is került szóba, aminek hála a játékélmény szerencsére folyamatosan a topon maradt. Így elmondható másfél évvel a megjelenés után, hogy megérte beruházni a Rocket League-re, ami nemcsak megmaradt a célkeresztben, miközben soha nem lanyhult a meccseket övező őrület, de állandóan bővült is. A játékosok száma nagyjából állandó, naponta többen játsszák, mint az Arma 3-at, a The Division Divisiont vagy éppen a War Thundert, sőt webshopunkból is folyamatosan rendelik a fizikai példányt – vagyis rendelnék, ha lenne elég. Hogy mit hoz a jövő? Esélyesen még több tartalmat és még több újítást, hiszen a koncepció bejött, a fejlesztők pedig jól tudják, hogy az éppen fel-felbukkanó közkedvelt témákkal (filmek és hasonlók), némi pofozgatással és toldozgatással jobban járnak, mintha mindent elölről kezdenének. A Rocket Leage jött, látott, győzött, és ahogy elnézem, marad is velünk – remélhetőleg jó sokáig, mert az aréna folyton visszahív, mindig várja az új belépőket is a régi játékosok mellé.



A fejlesztők folyamatosan figyelik, mivel dobhatják fel az aktuális szezont, legyen szó ünnepről vagy éppen egy nagyobb mozifilmről.

MENNYI AZ ANNYI?

Több mint egy esztendővel a megjelenés után a Rocket League még mindig tart meglepetéseket a veteránok számára, de azok is jól járnak, akik most ugranak bele az őrült labdakergetésbe. Jelenleg ugyanis a játék steames változata normál verzióban is kapható húsz euróért (kábé 6200 forint), vagy ott a Game of the Year Edition a legfontosabb kiegészítőkkel (Chaos Run, Revenge of the Battle-Cars és Supersonic Fury DLC-k), ami mindöszszesen öt euróval kerül többe (kábé 7800 forint). Ha pedig a legteljesebb kiadásra vágyunk minden plusz járgánnyal, digitális zenei albummal, akkor bizony mélyen a zsebünkbe kell nyúlnunk, hiszen az alapjáték árán felül majdnem 43 eurót kell kicsengetnünk, ami mindennel együtt nagyjából 19 500 forint – ez viszont már kicsit túlzásnak tűnhet.

ÉRTÉKELÉS

Nemhogy kopott volna a fénye, de erősödött is a játék. A kiegészítések, új témák (arénák, járgányok, kiegészítők), eltérő játékmódok esélyt sem adtak arra, hogy valaki elunja a laszti terelgetését. Vagy a jégkorongozást.

PRO

Nagyszerű multis játék, ami remekül gyarapodott az elmúlt másfél évben, a rajongókat pedig nem hagyták magukra a fejlesztők, sőt mindent megadtak nekik, amire csak vágytak.

KONTRA

Most komolyan? Kákán a csomót? Na, azt már nem!

95%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
http://www.pcguru.hu/tema/rocket-league/3754

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA BÖJTI] **A fejlesztők is tekintettel voltak a bejglit kilókban fogyasztó játékosokra, akik az ünnepek alatt a nagymamánál ülve próbálták magukat belepasszírozni a frissen kötött ajándék pulcsiba (ami persze egy néhány évvel korábbi méret alapján készült, ránézésre), ezért szigorúan a jelenleg még kisebb népszerűségnek örvendő VR-játékokra összpontosítottak. Még szerencse, hogy november végén, december elején nagyszerű címek láttak napvilágot, amikből bőven lehetett válogatni, sőt, egy olyan gyöngyszemre is lecsaptunk, amit csak a magazin megjelenésekor adtak ki. Jó szórakozást!**

Rogue Singularity

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: CONSIDERABLE CONTENT - MEGJELENÉS: 2016. 10. 20. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Néhány kisebb, mobilos és PC-s címmel a háta mögött, a néhány fős, ausztráliai Considerable Content úgy döntött, hogy valami nagyobb, érdekesebb fejlesztésbe vág bele. Ez lett végül a pár hónapja korai hozzáférésben kapható Rogue Singularity, ami leginkább a speedrunnereknek kedvez, de igazából bárkinek ajánlható, aki kicsit is kedveli a 3D-s platformereket. A nagyjából egyéves terv végéig még van idő, de a móka már most is működőképes.

Mi is a Rogue Singularity? Képzeld el, mi lenne, ha a Mario Galaxy térbeli platformer jellegét kevernéd a Grow Home-mal. A főszereplő egy robot, amivel a folyamatosan mozgásban lévő pályaelemek között lavírozva, ide-oda ugrálva, az esetlegesen előkerülő ellenfeleket elkerülve kell a szint végéig eljutnunk. Közben persze érméket is gyűjthetünk, a falakon megkapaszkodhatunk, hogy ne essünk le egyből a mélybe (életvesztés, újraindítás), sőt időközönként extrákat is kiválaszthatunk, aminek hála mondjuk mobil, avagy hordozható újraéledési pontot tehetünk le, vagy éppen csáklyával húzhatjuk magunkat egy biztosnak tűnő platformhoz. A kialakítás véletlenszerű, így mialatt a kalandhoz illő elektronikus dallamok megjárják hallójáratainkat, úgy igyekszünk alkalmazkodni az éppen felépült szint kialakításához és ritmusához, hogy minél hamarabb eljussunk a végéig, persze épségben. Robotunkat testreszabhatjuk, végtagjait, torzóját és fejét, színezetét változtathatjuk, így egyedivé varázsolva, személyesebbé téve a bádogdobozt. Amivel aztán a legnagyobb rekordokat dönthetjük meg, ugyanis a Rogue Singularity legfontosabb része a speedrunnerek számára lesz élvezetes – könnyű a pályák végére jutni, de mesteri szinten megtenni és mindent felszedni már nem olyan egyszerű, így bőven van miért gyakorolni. A játék központi helyszínéről napi kihívásokat is megnyithatunk, sőt idővel a Black Hole elnevezésű end-game mód is bekerül majd, aminél egy közös univerzumban versenghetnek a legjobbak, hogy beírják nevüket a program történelmébe. Érdekes és jópofa, szórakoztató platformer, és az ára sem rossz, így nyugodtan ajánlható.

Rise & Shine

FEJLESZTŐ: SUPER MEGA TEAM - MEGJELENÉS: 2017. 01. 13. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Korábban a Worms és a Plants VS Zombies játékokon dolgoztak, négyen vannak, és pár mobilos cím kiadása után az álmukat valósították meg három év kemény munkáját követően. Na, kikről van szó? Szabad a gazda? Hát az eredeti hosszában Super Awesome Hyper Dimensional Mega Teamről. Igen, ez a teljes elnevezés, de érthető módon, sok helyen csak Super Mega Teamre rövidítették az egyszerűség kedvéért. És maga a játék? Na, az fantasztikus.

A bevezetőben láthatjuk, ahogy idegen támadók tönkretesznek egy békés és barátságos világot, majd megismerkedünk a főhőssel, a Rise-nak nevezett kisfiúval. Az oldalnézetes külsővel bíró játékban előre haladva aztán összeakadunk a Legendás Hőssel, akinek valóban ez a neve, de erre fittyet hányva elég hamar elhalálozik, különleges fegyverét, Shine-t pedig a gyerekre hagyja. Innentől jöhet a kaland, az aprítás és a kacagás, a Rise & Shine ugyanis nemcsak okosabb átlag társainál, hanem viccesebb is, tele jópofa utalásokkal más közönségkedvencekre, főleg a Nintendo örökérvényű klasszikusaira. És hogy miért okos a játékmenet? Mert nem szimplán megyünk és lövöldözünk, de bizony a fejünket is használni kell. Az ügyesen megoldott fedezékharcon túl különböző töltényekre is bukkanunk, amiket adott helyzetben és ellenféllel szemben kell

használni, illetve Shine alternatív tüzelési módokkal is rendelkezik. Ilyen az, amikor mondjuk célterületeken belül maradva a töltényt irányíthatjuk, elvezetve azt szűk járatokon át egy lezárt kapu elektromos rendszerének főkapcsolójáig, ami jópofa megoldás egy alapvetően akció-platformernél. Persze vannak brutális, hatalmas főellenfelek, mindenféle támadással, taktikus megoldással, több körös harccal, aminek hála pláne lehet szeretni a Super Mega Team alkotását. Azonban az elismerés már a látvány miatt is kijár a csapatnak – a háromévnyi fejlesztési idő meglátszik a programon, a szeretet és a törődés a vicces helyzeteken túl a gyönyörű képi világban is visszaköszön. Kár, hogy picit rövid a játék (kábé 3-4 óra a képességektől, ügyességtől függően), de mindenképpen remek indítása az évnek, egyszerűen élvezet vele játszani, kiismerni a pályákat.

90%

Taiker

FEJLESZTŐ: TEAM 4U - MEGJELENÉS: 2016. 12. 01. - ÁR: 13 EURÓ (KB. 4000 FT)

Ha élsz-halsz a Metroidvania stílusért, a Mega Man-sorozatot már kívülről fújod, a Mighty No. 9 pedig nem hozta el a várt katarzist, a Taikerrel érdemes tenned egy próbát, noha a korai hozzáférésből érkezett produkciónak nem ártott volna, ha tovább csiszolgatják és javítgatják a megjelenés előtt. A helyzet ugyanis az, hogy a jó alapok útközben elsorvadnak, a végeredmény meg kifejezetten felemás, éppen csak átlendülve az átlagosság küszöbén.

A platformer akció-RPG alapja tökéletes, még ha klisés is. A főszereplő Peggyvel éppen úton vagyunk, hogy meglátogassuk régi barátunkat, amikor támadóan fellépő robotokkal gyűlik meg a bajunk. Az így kialakult harcok során mechanikus kísérőnk, Chopy lesz segítségünkre, akinek társaságában könnyebben felfedezhetjük a rendelkezésre álló pályákat, amiknek a végén természetesen komolyabb főellenfelekkel is meggyűlik a bajunk. Noha a játék tökéletesen alkalmazkodik a műfajhoz, így a rengeteg harc mellett komoly szerepet kap a szerteszét ágazó szintek bejárása, így fényt derítve a térkép minden szegletére, valahogy az összkép mégsem az igazi. Az oldalnézetes látványvilág alapvetően kedves, színes, de az ellenfelek terén pont

ez az egyik probléma a kevéske változatosságon túl, miközben a pályák is egysíkúak egy idő után, ráadásul a zene is hamar monotonná válik. Az irányítás egyszerű, kézre is áll, van még fejlesztés is a plusz képességekkel, de néha ezek együttes használata is kicsit körülményes, elvéve a kedvünket a változatos, eredményes harcoktól. Egy idő után pedig hiába a repkedős lövöldözés (természetesen ilyen szegmens is van), egy-egy komolyabban felépített bossharc, ha valamiért mégsem működik tökéletesen a recept, ami nélkül viszont ez a zsáner teljesen ki tud fulladni. Ha tehát nagyon ki vagy már éhezve egy hasonszőrű játékra, lehet tenni egy próbát a Taikerrel is, ami fele-fele arányban tetszik a vásárlóknak, de érdemes kivárni egy féláras akciót, hátha jó lóra teszünk vele szert.

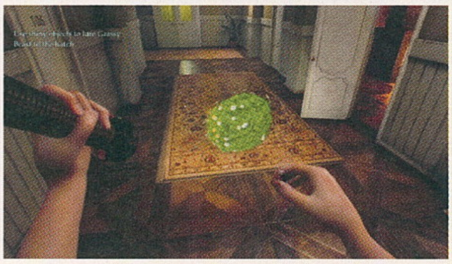
60%

Beastiarium

FEJLESZTŐ: FAZAN - MEGJELENÉS: 2016. 12. 05. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

„Mikor az emberek megnyitják a kapukat, számos eltérő bestia érkezik a világba, mindegyik más céllal. Az egyik a pusztításban leli örömét, a másikat a félelem élteti, míg van, amelyik békésen szeretne élni. Engem a kíváncsiság vezet." – kezdi meséjét a fura, álarcot viselő fekete lény. A játékos pedig hajlamos elhinni a remek felütést követően, hogy a Szentpétervár alatt játszódó szürreális kaland mindenben túlmutat átlagos társain.

A belső nézetes kaland-horror jópofa alapötletre épül, amire bárki képes pillanatok alatt felfigyelni, legalábbis az Unreal 4-es motorral megvalósított program felvezetése tényleg ígéretes. A főszereplő karaktert elkísérő Megfigyelő monológja kellemes szinkronjátékot nyújt, ami után a fura, csillogást és ékszereket kedvelő első lény begyűjtése is jópofa. Azután eljutunk a csatornákba, ami már inkább frusztráló és idegesítő, majd jöhet a ténylegesen a túlélésért folytatott harc, miközben a megszokott, „ne fordíts hátat az ellenségnek" horroros elem is bevetésre kerül. Az összesen kilenc fejezet tartogat még meglepetéseket, mint például a fejtörők jelenlétét, amikhez új mellékkarakter is társul – a kis feladványok egészen jópofák, feldobják az izgalommal és nyomasztó helyzetekkel teli játékmenetet. Ami egyébként nem sokáig tart, révén a Fazan alkotása 40-60 perc alatt végig is játszható. Ez pedig kifejezetten kevés az árazás és egy-két megoldás mellett, mert bár



a program külseje elsőre megkapó, nem egyszer észrevehető, ahogy ismétlődő assettekből épül fel az egész, ráadásul az egymást váltó szegmensek koncepciói sem mindig egyediek, szórakoztatóak. Az elképzelés egyébként kifejezetten díjazható a különféle, máshonnan szabadult lényekkel, volna potenciál a Beastiariumban, egy-egy karakter is el lett találva, de a minőség nem egységes, olyan az egész, mintha még korai hozzáférésben volna. Így viszont sok az egyszeri kalandért a közel 5000 forint, ráadásul egyszer már csökkentve lett az eredetileg 20 eurós összeg – szóval lesz ez még olcsóbb is, csak várd ki.

60%

Indie csemege

Off-Road Paradise: Trial 4x4

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: IVANOVICH GAMES
MEGJELENÉS: 2016. 12. 09.
ÁR: 13 EURÓ (KB. 4100 FT)

Az Ivanovich Games terepjárós, VR-ben is kipróbálható őrülete semmi mást nem kínál, mint a fizikára építő ügyességi tesztet a Trials és a Terep nyomdokaiban. Az egyre fifikásabb, egyre több problémát okozó pályák ugyan pár másodperc alatt megoldhatóak, mégis hosszú percekig fogunk időzni rajtuk, pláne a későbbi, nagyobb kihívást rejtő szinteken. A Unity megbuherált verziója kifejezetten a fizikára épül, így azzal sincs baj, ahogy a kulcsín is kifejezetten illik a műfajhoz, egyedül a bugok kigyomlálása az, amivel komolyabban kéne foglalkozni a korai hozzáférés alatt. Ráadásul még fejleszthetünk is a rejtett extrákat felszedve, ami dob egy kicsit az egyébként is szórakoztató játékélményen.

Best Buds vs Bad Guys

FEJLESZTŐ: SUPER ICON LTD
MEGJELENÉS: 2016. 12. 07.
ÁR: 13 EURÓ (KB. 4100 FT)

A rovat hírei között már szerepelt az apuka és 11 éves kisfia által összehozott program, ami a klasszikus, 16 Bites korszaknak állít emléket. A játék végre megjelent, és bár kooperatív móddal nem rendelkezik (ez egyetlen nagyobb hibája), valóban ügyesen merít a legjobbaktól. Így felmerülhet az idén 30 éves Contra (aminek Alien Wars alcímű epizódja a mai napig az egyik legtökéletesebb akciójáték), a Ghost 'n Goblins és a Castlevania neve is, mint ihletadó zsáneri darab. A két hőssel végrehajtott pusztítás során oldalnézetben válthatunk bármikor a szereplők között, néha speciális fegyvereket is bevethetünk, a pályánkénti négy kulcsdarab összeszedése pedig hatalmas főellenfelekhez vezet, ami a szint végét jelzi. Remek móka, nosztalgiára tökéletes a pixelart külsővel és a szuper zenékkel.

90%

Blade & Bones

FEJLESZTŐ: COFFEE ADDICT STUDIO - MEGJELENÉS: 2016. 11. 30. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Hét fiatal, brazíliai fejlesztők, egyetlen nagy álom: minőségi és izgalmas játékokat készíteni a Dark Souls, a Castlevania: Symphony of the Night és a Journey mintájára. Így nyílik meg lehetőségként egyszerre a felfedezés öröme, az innováció, a karakteres játékmenet, a kihívás és a rejtélyekkel teli kialakítás, ami sokkal többet nyújt, mint azt első ránézésre gondolnánk. Nem meglepő, hogy a csapat első produkciója mindezeknek megfelelően lett összerakva.

Mitológia és legenda, mindösszesen ennyi áll a külső nézetes, egyszemélyes akciójáték hátterében, amely hét különleges erejű kard megszerzését kínálja célul, miközben egy isteni erő által megnémított világot kell kiismernünk lépésről lépésre. A feladat pedig nem egyszerű, hiszen mindenhol hangtalan harcosok várják hősünket, aki csak pár jellel tud kommunikálni, így barátkozva, érdeklődve, agresszívan fellépve, netán párbajra hívva egy lehetséges ellenfelet. A szimpla és erősebb csapások használatán túl van vetődés, ami a Souls-szériából ismert módon fontos kellék, továbbá hősünk testreszabható, így fegyverét, stílusát és képességeit is váltogathatjuk. A különböző területek (sivatagos, havas, növényekkel teli, tengerparti és a többi) bejárása közben idegenekkel is összefuthatunk (jópofa Ambrose Bierce és Muszasi „kameója"), speciális tulajdonságokat szerezhetünk meg (például megnő az életerőnk, nagyobbat ütünk), sőt komoly főellenfélharcokkal is számolhatunk. Ráadásul soha nem tudhatjuk előre, mit hoz a következő lépés – a szemben álló fél ellenség vagy barát, illetve hogy elkerülhető-e a harc, ha éppen más jelet vetünk be, ezzel keresve meg a békésebb megoldást az aktuális problémára. A program messze nem tökéletes, látszik a tapasztalatlanság a fejlesztők részéről, mégis erős az összkép, ajánlható a produkció mindazoknak, akiknek felkeltette az érdeklődését. Kihívás bőven van benne, és bár nagyjából 5 óra alatt a végére érhetünk, a NG+ további izgalmakat nyújthat. Az Unreal motor egészen sajátos külcsínnel áldotta meg a játékot, erősebb gépen kiválóan fut, ha pedig egy akció során bukkanunk rá a Blade & Bonesra, akkor pláne kihagyhatatlan darab, a bugok és az egyértelmű lag ellenére is.

75%

8-Bit Invaders!

FEJLESZTŐ: PETROGLYPH GAMES - MEGJELENÉS: 2016. 12. 16. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Na, még egy barakkot felhúzok, oda meg egy erőmű, legyártok egy csapat tengerészgyalogost, plusz pár lépegetőt, aztán kifüstöljük a xenomorfokat a közelből. Csak aztán nehogy a tripodok támadják meg közben a bázist, mert bizony hiába áll kockákból a világ, a veszély és a fenyegetettség éppen olyan, mint a valóságban, sőt még nagyobb, elvégre az idegenek nem pihennek, folyton ostromolnak, így ki tudja, mennyien élik túl a napot. Már ha túléli valaki.

A részben a Westwood Studiosból alakult, független Petroglyph Games munkásságát vélhetően nem kell bemutatni azoknak, akik élnek-halnak a hagyományos RTS-vonalért, avagy a valós idejű stratégiázásért. Noha a Command & Conquer sikerét a fejlesztők nem ismételték meg az elmúlt években, az Empire at War és a Grey Goo is igen közkedveltté vált, és a 8-Bit elnevezésű széria is a jól bevált ösvényen halad, noha a sajtó nem nagyon foglalkozik vele – a játékosok viszont legalább szeretik a sorozatot. A harmadik epizódjához érkezett brand kitekintett már a modern hadviselés színterére (8-Bit Armies – 2016 áprilisa), a fantasy világokba (8-Bit Hordes – augusztus), majd a december közepén elstartolt harmadik játék a jövőbe látogatott, hogy az idegenekkel akasszuk össze golyók és rakéták által megtépázott bajszunkat. Ahogyan az ilyen rövid fejlesztési időszak esetén várható, hatalmas újdonságokra nem kell számítani, a 8-Bit epizódjai mondjuk egyébként sem a brutális, kimaxolt kampányokról, hanem inkább az élvezetes, közérthető, mondhatni, egyszerű játékmenetről szóltak – méghozzá magyar felirattal ellátva.

A 8-Bit elnevezés amúgy csalóka, elvégre nem a régi korok retró stílusa elevenedik meg a képernyőn, inkább a Minecraft kockavilágához van köze a látványnak, ami viszont így is szerethető lehet még azoknak is, akik egyébként sikítófrászt kapnak a megnevezett tömegterméktől. Van egy két oldalról is elérhető kampány (emberek és idegenek) 12-12 küldetéssel, online multi, kooperáció, mindez pedig a megszokottak szerint zajlik. Állomásokat, épületeket húzunk fel, növeljük a nyersanyagkészletet, amiből tovább építkezhetünk, fejlesztgethetünk, közben pedig bővítjük seregünket, ami a kezdeti szimpla harcosok után brutál nagy gépezetekkel, fenevadakkal is színesedik. Egyetlen igazán nagy lépés az előző verziókhoz képest (már az imádnivaló, easter eggekkel teli stíluson túl, amibe a Doctor Who és az Alien is belefér), hogy immáron egy új játékmód is elérhető a Multiverse képében, aminél egy terepasztalon lépdelve foglalhatunk el világokat, így terjeszkedve az univerzumban, összegyorsva a fantasy és normál seregekkel is. Az aranyos, sokszor vicces látvány megfogja az embert, a játékmenet nem túl összetett, élvezetes, szóval ajánlható cím ez is, mint a többi a sorozatból.

85%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

A TE HANGOD MÉLYEBB

Sikeresen vette a kalapozós akadályt a Slaps and Beans, avagy a Bud Spencer és Terence Hill kettős filmjeinek immáron hivatalosnak is mondható feldolgozása, ami pixelart külső mellett tesz majd meg mindent a nagyszerű szórakozásért. A Kickstarteren 212 557 eurót bezsebelő kampánynak hála a produkció egyszer biztosan elkészül, lesz benne kooperatív mód is, mást azonban még nem nagyon tudni, így kíváncsian várjuk a fejleményeket.

VISSZA A HÁBORÚBA

Az indie mezőnyben úgy tűnik, reneszánszukat élik a világháborús lövöldék, elvégre nemcsak a Battalion 1944 érkezik 2017-ben (reméljük), hanem bizony a Driven Arts alkotása, a Days of War is. A multira összpontosító, belső nézetes program 32 fős lövöldözést kínál, méghozzá elvileg januártól, a magazin megjelenésének idejében, így ha minden jól megy, a következő számban már be is számolhatunk az év végére datált játék korai hozzáférésű verziójáról.

BORZONGATÓS

A Kholat kiadójától nemcsak a szeptemberi számunkban bemutatott Husk érkezik a belső nézetes horrorok műfajában, de az Inner Chains is. Az IMGN.PRO gondozásában készülő FPS egy nagyon-nagyon szürreális, sötét, biomechanikus megoldásokkal teli világban kínál majd borzongást és akciót egyszerre. Az Unreal motor nyújtotta látvány már most is remek, remélhetőleg a hangulattal sem lesz gond. Valamikor 2017-ben, akár VR-támogatással is.

Aqua Moto Racing Utopia

FEJLESZTŐ: ZORDIX AB - MEGJELENÉS: 2016. 11. 30. - ÁR: 28 EURÓ (KB. 8800 FT)

Ha valaki nem ismeri a svéd Zordix AB eddigi munkásságát, akkor talán meglepődik a klasszikus, árkádosabb versenyjátékon, amit az Aqua Moto legújabb része kínál – immáron Steamen –, ám ha a 3DS felhozatala nem ismeretlen, máris boldog mosoly terülhet szét az illető arcán. Már csak azért is, mert a PC-re és konzolokra (PS4 és Wii U) is kiadott vízi versenyzés jobb, mint eddig bármi, ami a stúdióhoz köthető.

Rémlik még a Hydro Thunder (az eredeti 1999-es, nem az újabb verzió)? Bírtad az olyan klasszikusokat, mint a Wave Race 64? De egyszerűsítsük a dolgot, túl sok a konzolos utalás: szereted a hagyományos, árkádosabb versenyeket a földön, vízen, levegőben? Ha igen, és nem mindenképpen a félszimulátorokkal és szimulátorokkal szocializálódtál a felnőtté válás rögös útja során, akkor az Aqua Moto Racing-széria legújabb tagjával érdemes volna rövid úton összeismerkedned. Igen, egy sorozatról van szó, a hiba pedig nem a készülékedben van, ha még nem hallottál róla, a Zordix AB ugyanis korábban a Nintendo 3DS-en tevékenykedett, így a korábbi verziók is arra jelentek meg, méghozzá értelemszerűen gyengébb minőségben, mint a legújabb etap, ami hála az égnek Steamen is elérhető.

A kicsit borsos árú versenyjáték elsőként betanulási szakaszok segítségével ismerteti meg magát a felhasználókkal, majd több lehetőség is adódik, már azon túl, hogy az ember megalkothatja saját versenyzőjét, sőt ki is dekorálhatja tetoválásokkal, ezzel is személyesebbre véve a figurát. Aztán jöhetnek a különböző kategóriák, amiken belül három, hat és megint hat kupát találhatunk. Ezek teljesen eltérő helyszíneken tesznek elérhetővé több pályát is, a feladat pedig általában ugyanaz, avagy a bójákat kell kikerülni a megfelelő irányból. Továbbá vannak ugratók, amik a levegőben végrehajtott trükköket segítik elő, amivel a boost is elérhetővé válik, így gyorsítva a sofőr popója alatt zakatoló gépezet sebességét. Közben vehetünk fel érméket, pénzünk pedig ez és a helyezések

segítségével nő, hogy újabb és jobb kasztnikat vásárolhassunk a soron következő futamokhoz. Néha még a keletkező hullámokra is nagyon kell ügyelnünk, mivel azok kilökhetnek minket az egyensúlyunkból, avagy kicsit összetettebb a játékmenet, mint azt bárki elsőre gondolná. Éppen emiatt is olyan élvezetes a program, ami még csak nem is csúnya, szabad és idő elleni módot is kínál, na meg persze online (8 fő) és offline (4 fő) multit is, ami meg végképpen fergeteges, főleg ismerősökkel. Talán csak az árazás érezhető túlzásnak, illetve a karakterek nem olyan szépek, minden más téren viszont nagyon szórakoztató a Zordix alkotása, így már csak reménykedni tudunk abban, hogy következő munkájuk a Sled Stormot idéző Snow Racing új változata lesz. G

80%

Araya

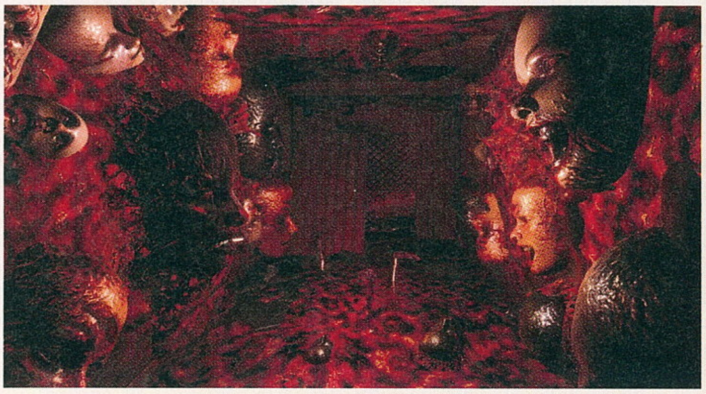
FEJLESZTŐ: MAD VIRTUAL REALITY STUDIO - MEGJELENÉS: 2016. 11. 24. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Miközben a horrorfilmes műfaj dugig van az ázsiai alkotásokkal, amik kísértetekkel és elvont, bizarr ötletekkel fűszerezve jó ideig friss vért pumpáltak a zsáner ereibe, a videojátékos vonal eleddig nem tobzódott hasonló darabokban. A thai MAD Virtual Reality Studio produkciója azonban változtathat ezen, elvégre a kezdő csapat, ha nem is tökéletes, de egy mindenképpen érdekesnek mondható programot tett le az asztalra.

Aki a cím alapján Tomra, a Slayer frontemberére számítana, nagyot fog csalódni, mert bár a játék steames borítóképén áll egy hosszú hajú alak, az sem gitározni, sem üvöltözni nem fog, ellenben igyekszik ráhozni a frászt az emberre. És bár a főmenüben sem ordít a Raining Blood, elég hamar kiderül, hogy ijedezésben és rémüldözésben gazdag 4 óra vár ránk, miután elindítottuk a klienst. Az Araya ugyanis valóban a horror műfaját erősíti, méghozzá a fejlesztők származásának megfelelően, így elvont jelenetekben és kísértetekben nincs hiány. A feladat: belső nézetből felfedezni egy már lezárt, thai kórházat, ahol régóta fura eseteket dokumentálnak. Ha valakinek a plot már felkeltette az érdeklődését, azt a továbbiakban is érhetik kellemes meglepetések, hiszen a történet három különböző karakterrel, mindegyiküknél más indíttatásból járható végig, egyszer az egyiket, máskor pedig a másikat irányítva.

Más kérdés, hogy az őrület visszafogott jeleit mutató elborultabb pályákon túl vannak teljesen hagyományos, sétaszimulátoros jelenetek is, mikor csak megyünk előre és nyitogatjuk az ajtókat, hogy közben kulcsokat és tárgyakat vegyünk fel. Ilyenkor felüti a fejét a monotonitás is, pláne, hogy utunk előre meg van szabva, egyszer zárt ajtóba botlunk, majd máshol körülnézve ugyanez megnyílik, így szinte mindig vissza kell térnünk a korábbi helyekre, ahol egyszer már lecövekeltünk. Mindazonáltal vannak sajnos bugok is, egyszer például egy fejjel lefelé lógó pózban betámadó nővérke fagyott a monitoromba, aminek hála meglehetősen körülményessé vált az irányítás. Arra tehát mindenki készüljön fel, hogy technikailag vannak problémái a játéknak (ami egyébként grafikailag sem kiemelkedő), ám a hangulat szerencsére elég erős. Ha a sima sétálgatáson túltesszük magunkat kellemesen ijesztő és nyomasztó helyzetek várnak ránk, sőt van pár erősen megugrasztó vagy felkavaró rész is, miközben a zenei főtéma is el lett találva. Mindezt VR-módban is kiélvezhetjük, ami persze további pluszt ad az élvezetekhez, szóval összességében elmondható, hogy egy a megszokottól kicsit eltérő, sok esetben ötletes horrort hozott a kezdő csapat, ami az átlag felhozatalból mindenképpen kiemelkedik. G

75%



WARHAMMER 40,000-JÁTÉKOK SZAKAVATOTT SZEMMEL

[IRTA HAMMERTIME CAFE, PC GURU]

BIZTOS SOKAN GONDOLKOZTATOK MÁR AZON, HOGY MILYEN LEHET AZ EREDETI FORMÁBAN, TEREPASZTALON CSATÁBA VEZETNI KEDVENC WARHAMMER-VIDEOJÁTÉKOTOK SZEREPLŐIT. EZ FORDÍTVA IS IGAZ: A TEREPASZTALOS STRATÉGIAI TÁRSASJÁTÉKOKKAL FOGLALKOZÓ RAJONGÓK KÖZÜL SOKAKAT ÉRDEKEL, HOGY MIKÉNT LEHET A SZÓBAN FORGÓ RENDSZEREKET VIRTUÁLIS FORMÁBA ÖNTENI. A KÉT PLATFORM TELJESEN ELTÉRŐ FEJLESZTŐI HOZZÁÁLLÁST KÖVETEL, EZEK PEDIG NEM MINDEN ESETBEN EGYEZTETHETŐK ÖSSZE. HOGY MEGTUDJUK, MENNYIRE ÁLL EGYMÁSHOZ KÖZEL A FIGURÁS ÉS A KÉPERNYŐRE ÖNTÖTT WARHAMMER, A TÁRSASJÁTÉKOK HAZAI RAJONGÓIT TÖMÖRÍTŐ HAMMERTIME CAFE CSAPATÁHOZ FORDULTUNK.

Kezdjük a cikket az alapokkal, ugyanis nem biztos, hogy mindenki űrgárdista (eredeti nyelven Space Marine) páncéllal a fenekén született. Warhammer világok alatt tulajdonképpen két, a Games Workshop által kreált univerzumról beszélünk. Az első az 1983-ban megjelent Warhammer Fantasy Battle terepasztalos stratégiai társasjátékon alapuló Öreg Világ (Old World), amelyet nagyon sokan ismerhetnek a Total War: Warhammer, Vermintide, Blood Bowl, Mark Of Chaos című videojátékokból. Mostanra az Öreg Világnak ütött az utolsó órája, és egy új éra vette át a helyét. Ezt és a hozzá tartozó terepasztalos játékot Warhammer: Age of Sigmarnak hívják – és egyelőre nem érdemes mélyen foglalkoznunk vele, mivel még csak terepasztalon és regényekben létezik.

A második univerzum az 1987-ben megjelent Warhammer 40,000, (eredeti nevén Warhammer 40,000: Rogue Trader, továbbiakban 40K) amely szintén egy terepasztalos stratégiai játékból nőtte ki magát. A 40K univerzuma hasonlóan sötét és nyomasztó (grimdark), mint a Warhammer Fantasy, emellett futurisztikus, főként kibergótikus elemek tarkítják. Számos videojáték-adaptáció született a 40K vérzivataros világáról, a legismertebb talán a Dawn of War-sorozat, ami jelenleg a harmadik részéhez közelít (erről a tavaly decemberi PC Guruban olvashattatok részletes cikket). Az ősidőkben születtek még olyan címek, mint a Rites of War vagy a Final Liberation, de ezekre már csak kevesen emlékeznek. Multiplatform játékként talán a Space Marine dobbantotta a legnagyobbat, de nemrég jelent meg PC-re a Space Hulk: Deathwing, a Battlefleet Gothic: Armada és az Eternal Crusade is. Mind Warhammer 40,000-játék és mind más-más módon közelít az eredeti világhoz.

A Warhammer univerzumai alighanem egyedi hangulatukkal ragadják meg újra és újra a játékfejlesztők és a játékosok fantáziáját. A mindent elnyelő őrület, a pusztítás ezernyi eszköze és teremtménye egyfajta tagadhatatlan karizmával bír. Képes lesz fennmaradni az emberi faj annyi külső és belső ellenség folyamatos ostroma alatt, mint amit a Warhammer kínál? Sosem fogjuk megtudni, de nem is lényeges. Amíg egyetlen ember is életben van ezekben a világokban, kardot fog ragadni, hogy állva haljon meg. Lehetetlen minden ellenséget legyőzni, mert halandó fegyverekkel a romlás erői nem törölhetők el. A tökéletesen kitervelt hadműveletek során az ellen vérének kiontása, a csaták nem múló sebeiből lábadozó katonák, a győzelmi mámor – végül mind csak újabb táptalaj a nagy ellenségnek. Nem mintha a megszámlálhatatlanul sok támadó egyáltalán olyan helyről jönne, amit ember valaha is elérhet. Hiába, „csak háború van", talán ez a Warhammert legjobban jellemző szólam. („There is Only War")

Terepasztalos és számítógépes játékokon kívül a Warhammer megjelent regényekben, rádiójátékokban, animációs filmben (amit valahányszor valaki megnéz, egy ultragárdista rituális öngyilkosságot követ el), képregényekben, szerepjátékokban, és ha valaki nagyon keres, valószínűleg még kifestőkönyvet is talál belőle. Ezek azonban gyakran eltávolodnak a Games Workshop által lefektetett alapoktól. A továbbiakban sorra vesszünk néhány 40K-játékot, hogy megmutassuk, egy „szakavatott" rajongó szempontjából mik voltak a legnagyobb eltérések/hiányosságok az eredeti világhoz képest. Nem győzzük hangsúlyozni, hogy ebben a cikkben szigorúan a háttérvilághoz (lore-hoz) fűződő viszonyokat boncolgatjuk. A játékokat, mint szórakoztató szoftver, nem értékeljük újra – ezt megteszik helyettünk a gurusok. Hogy miért a 40K-ra fókuszálunk? Nos, abból több játék készült, a téma a friss megjelenések tükrében is aktuális, a HammerTime Caféban pedig ez az elsőszámú kedvencünk. Lássuk hát, honnan is számíthatjuk a Warhammer 40K virtuális történelmét!

EGY RELIKVIA A MÚLTBÓL

A legtöbbet a 40K videojátékos létjogosultságáért a THQ/Kuju Entertainment párosa tette, kezdeti stratégiájuk pedig alighanem arra épült, hogy csinálnak valamit, ami után már csak feljebb vezet az út. Így készült el a Fire Warrior című 2003-as lövöldözős játék. Bármikor máskor máris túl sokat foglalkoztunk volna ezzel a címmel, de ezúttal kénytelenek vagyunk megidézni a Szent Inkvizíció által tiltottnak minősített entitást. A játék alapfelvetése, hogy a Tejútrendszer talán legjelentéktelenebb frakciójának, a Tau fajnak egy közkatonájaként szerepelünk, aki lelövi, aki/ami csak szembejön. Sokaknak, akik megszokták, hogy a Warhammer főszereplői szinte kötelező jelleggel az emberek, már ez is probléma, de ők nyilván nem emlékeznek se a Warhammer Fantasy Félix és Gotrek regénysorozatára, se a Rites of War című PC-s játékra. Egyébként is, a Fire Warriorral annyi gond van, hogy kár lenne pont ebbe belekötni.

Ami sokkal zavaróbb, hogy a Tau Birodalom Tűz Kasztjának harcosaként a galaxis legjobb puskájával kezdünk. A Tau Pulse Rifle olyan érv, ami miatt már önmagában megéri átállni a fajuk által legfontosabbnak ítélt „nagyobb jó" (Greater Good) szolgálatába. Ehhez képest a játékban az első adandó

StarCraft = Warhammer 40,000?

Kevesen tudják, hogy a StarCraft eredetileg egy Warhammer 40,000-játék lett volna, de sajnos a Games Workshop a fejlesztés közben visszavonta a 40K univerzumának használatához szükséges engedélyeket a Blizzardtól. Ezek után alakította át a csapat a játékát úgy, hogy ne hasonlítson túl feltűnően a 40K-ra, de azért bizonyos jellegzetességek megmaradjanak. A párhuzamok érezhetők: a Zergek rettentő módon hasonlóak a tiranidákhoz, a Terranok egyértelműen a Space Marine-ok, a Protosok pedig az eldák.

alkalommal érdemes birodalmi Lasgunra váltani, a később begyűjtött Space Marine-fegyverekről nem beszélve. Bár a Pulse Rifle papíron erősebb kellene, hogy legyen a .75-ös kaliberű, szekrény-táras, ismétlő páncéltörő rakétatöltetű Boltgunnál, a játékban a „Bolt" kategóriába eső fegyverek sokkal hatékonyabbak. Ugyanakkor itt el kell ismerni a játék apró érdemét: a „Bolt" fegyverek gyakorlatilag minden más 40K-játékban géppisztolynak érződnek, itt nem. Ha meghúzod a ravaszt, letépi a pici Taunk karját, de még inkább a szemben álló űrgárdisták fejét.

Ja, igen, űrgárdistákat, Dreadnaughtokat, Greater Daemon of Chaost, szóval olyasmiket gyakunk halomra a játékban, amik közül némelyik megjelenése a 40K hivatalos világában egész bolygók pusztulásával jár. Egyébként érdekesség, hogy a Fire Warrior hőse lett később a Tau parancsnok a Dawn of War: Dark Crusade-ben. Teljesen érthetetlen módon, a 2003-as Fire Warrior után legközelebb 2016-ban, a Focus Home Interactive gondozásában jelent meg 40K FPS: ez lett az 54. oldalon bemutatott Space Hulk: Deathwing. Igen, jól olvastátok: 13 évig nem adtak ki FPS-t egy olyan világról, amiben többféle kézifegyvert gyártanak, mint fogkefét. (Itt érdemes megjegyezni, hogy mind a Lasgun, mind az ork CHOPPA alkalmas fogkefének is, ha valaki elég tökös hozzá – és most nem vicceltünk).

Halálszárnyon szállva

Folytassuk az elemzést a megemlített Space Hulk: Deathwinggel, amely a Games Workshop méltán híres Warhammer 40,000 társasjátékán, pontosabban annak egy sajátos szabályokkal ellátott mellékágán alapul. Ennek főhőse a Dark Angel rendház egy könyvtárosa, akinek küldetése, hogy csatatestvéreivel közösen és az Istencsászár áldásával, hatalmas terminátor páncélzatban tisztítson meg egy Űrmelákot (Space Hulk – hatalmas űrhajó/űrhajók együttese a 40K világában) a Genestealerektől, avagy a magyarul génorzókként ismert fajtól. A könyvtárosok az űrgárdisták „Psykerjei", avagy a 40K univerzumának „varázslói", akiknek a hipertér (ön- és közveszélyes) manipulálásának képessége, az úgynevezett pszierő is megadatott – ez a játékban leginkább villámcsapások és tűzcsóvák formájában, látványos köntösben jelenik meg.

A Warhammer 40,000 egy remek univerzum, teljesen hűségesnek lenni ahhoz azonban játékfejlesztőként lehetetlen.

Ahogy a többi 40K-adaptációból, úgy innét is kifelejtették, hogy a pszi használatnak kockázatosnak kellene lennie: akár még a hipertér őslakos démonainak figyelmét is magunkra vonhatjuk vele. Miután első génorzóinkat felaprítottuk az amúgy hiteles fegyverzetünkkel (storm bolter és power sword), észrevesszük, hogy a főszereplőnk által látott világot különböző plusz információkkal toldja meg a karakter egyik optikai szenzora (azaz műszeme). Ez a kiterjesztett valóság tulajdonképpen a játékos HUD-ja is egyben; ám sajnos teljes mértékben hanyagolja a birodalmi gótikus stílust, amelyet a játékban amúgy mindenütt máshol eltalálták. Bár a terminátor páncélt (más néven Tactical Dreadnought páncél) az teszi értékessé, hogy majdnem mindentől képes megvédeni a viselőjét, de ennek eléréséhez mobilitását erősen korlátozni kellett. Ezért hosszú vagy rövid távon teljességgel lehetetlen futni benne. Sajnálatos módon a játék készítői ezt nem vették figyelembe – abból indulhattak ki, hogy unalmas lenne a hatalmas termeket és a hosszú, sötét folyosókat a terminátorok komótos tempójában bejárni.

Szintén lore-idegen elem, hogy bár a holografikus megjelenítés nagyon ritka a 41. millenniumban (általában csak fontosabb eszközöket ruháznak fel ilyen kijelzővel, mint például a csatahajók hídját), a Deathwingben minden ajtóvezérlő konzol ilyet virít az arcunkba. Persze lehet, hogy a már említett kiterjesztett valóság jelzi ki így az ajtó állapotát, de elsőre nem úgy tűnik. Egy másik érdekességet a „bázisunkon" vehetünk észre: a techno-papság által gondozott fegyvereink mellett indokolatlanul sorakoznak különféle, egyszerű halandó emberi méretre tervezett Lasgunok és páncélok. Az űrgárdisták és a Birodalmi Őrség nem véletlen nem használ se közös zuhanyzót, se fegyverraktárt. Az eszközeik mérete ráadásul nem egyezik a játékban látható eszközökével, az űrgárdisták emberfeletti képességeik miatt hasonlóan emberfeletti méretekkel rendelkező flintákat visznek magukkal a csatába.

Érdekes eleme a játéknak a hackelés is. A terminátor páncél egy olyan világ fejlett eszköze, amiben az emberiség tudásának java már elveszett, a maradékot pedig a Gépisten (Omnissiah) igencsak maguknak való techno-papjai felügyelik. A hackelés tehát egyáltalán nem általánosan elterjedt tudás az űrgárdisták között, és

kevesen kapnak technikai kiképzést. Ehhez képest a Deathwingben mi lehetünk a rendház nördjei, mert mindenki képzett kódtörő.

NÉZD AZ ACÉLHÁTAM!

2011-ben megjelent egy 40K TPS, ismét a THQ gondozásában. A játék a roppant egyszerű Warhammer 40,000: Space Marine címet viseli A harmadik személyű lövölde egyébként indokolt formátum, mivel a Warhammerben szereplő számos közelharci fegyver sokkal látványosabb lehet, ha látjuk, mit művel vele a karakterünk. Ezúttal egy űrgárdista kapitány, az Ember Birodalmának egy igazi bajnoka bőrébe bújva gázolhattunk az orkok, xenók és árulók hulláiban. Kicsit furcsa lehet elsőre, hogy a Káosz terminátor Psyker oldalán mit keresnek a mágiát megvető Káosz isten, Khorne kis démonjai, de annyi baj legyen, úgyis csak ketté lesznek csapva a Power Axe-szel.

Lehetőségünk akad időnként felvenni Jump Packet, amivel a rakétameghajtású ugrások végén olyan becsapódást kelthetünk, hogy azzal egy Armageddon remake-ben is megállnánk a helyünket. Ez eddig rendben van, az viszont már nincs, hogy a játékban le- és felvesszük a jump packet, mint valami ruhadarabot. Az űrgárdista páncéljának hátizsákjában egy atomreaktor dolgozik, ami szinte korlátlan ideig képes energiával ellátni a Jump Packet. Egyszerűbb lett volna kevésbé lenyűgöző becsapódási hatás mellett az egész játékra megadni a rakétás ugrás lehetőségét, akkor talán bukfenceznünk sem kellett volna időnként. Különösen, mivel az űrgárdistáknak golyóálló csontburokként nőttek össze a bordáik, szóval ők már csak anatómiai okokból sem hajolnak meg soha ellenségeik előtt! Kicsit furcsa még, hogy a Meltagun, amit tankok elfüstölésére és alagutak kivájására szoktak használni, itt egy instant-pörzsölő, lángszórószerű sörétes puskaként viselkedik.

A fő probléma a Meltagunnal azonban mégsem ez, hanem, hogy egyáltalán szerepel a játékban. A program során nem futunk bele tankokba vagy más páncolosokba, miért dobnak le számunkra ilyen fegyvert ? Ha pedig nem a rendházunk által nyújtott utánpótlásként találunk fegyvert, nem lennénk képesek használni azokat, mert – mint azt már említettük – az űrgárdisták méretei emberfelettiek, ennél fogva kizárólag egyedi, saját méretre szabott Astartes fegyvereiket használják. Minden más eretnekség is lenne.

A tisztesség kedvéért ki kell emelni, hogy két, 40K-szempontból tökéletes pontja is van a játéknak. Az intróban látható kis chatbeszélgetés során csak utolsó lehetőségként merül fel, hogy a bolygó megmentésének kedvéért űrgárdista erőket vessenek be, mert az Impériumban ezek száma bizony igencsak véges. Illetve kiemelendő még a történet befejezése, ami a maga korabeli mivoltában kiválóan reprezentálja, milyennek is kell lennie egy igazi 40K történetnek. Sajnálatos egyébként, de a Space Marine-t soha nem folytatták, pedig az eddig felsorolt játékok közül még ez állt legközelebb a 40K-s alapokhoz.

A HÁBORÚ HAJNALAI

Ha pedig már a sikereknél tartunk, ugorjuk át a Dawn of Warra, mert ez a mai napig a legjobban sikerült 40K-játék! Az ehhez érkezett Dark Crusade című kiegészítő volt a franchise csúcspontja, még akkor is, ha további 4 oldalon tudnánk sorolni, mikben is tértek el a különböző frakciók az alapoktól – hogy mást ne mondjunk, a kiadó THQ saját rendházakat tervezett a játékhoz, köztük a Blood Ravent, amit később a Games Workshop a lore-ba illesztett. Aztán itt van nekünk a Dawn of War 2. Egy taktikai RTS, amiben a lopakodás konkrétan láthatatlanságot jelent. Az Eldar (űrelf) harcművész papjai (Aspect Warrior Exarch) pedig háromfős osztagokban állnak a bokrok mellett, arra várva, hogy miután a láthatatlan felderítőink egy villanógránáttal elvakították őket, négyfős taktikai osztagunk puskatussal verje agyon mindet – lévén, úgyis a közelharcot fejlesztjük a játék eleje óta, mert a tapasztalatok szerint ez a

MIRE JÓ A MELTAGUN?

A Meltagun (vagy más néven Fusion Gun, Melter vagy Cooker) egy igen változatosan és hibásan megjelenített fegyver a Warhammer 40,000-játékokban. Ez a fegyver 10 000 Celsius fokra hevíti fel a célpontot egy robbanásszerű energiasugárral, ezért kiválóan alkalmas járművek hatástalanítására. A fegyver hátránya ugyanakkor, hogy csak rövid hatótávolságú. Ebből a leírásból a többségnek egyértelmű lehet, hogy a kilőtt sugár különösen precíz, és egy pillanat alatt hat. A videojátékokban ennek ellenére láthattunk sörétes puska-meltát, folyamatos halálsugár-meltát, ívelhető halálsugár-meltát és még biztos akad pár olyan variáns, amelyre szerencsére már nem emlékszünk. Talán a legértelmesebb megjelenítést a Dawn of War 2-ben láthattuk.

Blood Raven Figura

A modelleket minden egyes videojátékban a terepasztalos játék figuráiról mintázzák, és sokszor minden részletre kiterjedően készítik el azokat. Visszafele viszont ez már kevésbé igaz. Valószínű az Ultramarine-ek mellett a Blood Raven a leghíresebb Space Marine rendház, a méltán elismert Dawn of War-széria miatt. Ahogy a cikkben is említjük, a Blood Raven rendházat a THQ készítette, és nem olyan régen lett a 40K kánonjának része. Pár hónappal ezelőtt jelent meg az első Blood Raven figura a Games Workshop kínálatában, amelyet most már terepasztalon is használhatunk. Igaz, ez a figura a DeathWatch frakciójának gyarapítója, de ettől függetlenül Blood Raven.

legerősebb elem a programban, még a legnehezebb szinten is. Ami egyébként a 3-4 fős osztagokat illeti: egy űrgárdista osztag 5 fővel indít és maximum 10 fős lehet, a rendház mindenkori létszáma pedig nem haladhatja meg az 1000 főt.

Már az első Dawn of Warban is akadtak pályák, ahol meghaladhattuk ezt a limitet, a második részben viszont sokkal rosszabb a helyzet. Kapsz maximum 10 fickót, 4 osztagban, és ha valamelyik csoport megritkul, egy teleportállomás mellé állva erősítést hívnak, némelyik pályán bőven 100 fölé tolva a veszteséget olyan egységek esetén, amikből legfeljebb 10-20 fő lenne a rendházban (Sternguard/Vanguard Veteran). Ha csak a felét leküldték volna előre annak, amit a pálya alatt bedarál a játékos, veszteség nélkül kipusztíthatóak lettek volna a mocskos xenók! Ehelyett az űrgárdisták, a Császár Szikéi, akiknek a tökéletes, gyilkos pontosság az egyik fő ismérvük, egy jó kilométerrel a célpont mellé érkeznek, keresztül gyakják magukat az összes létező testőrén (elvégre úgy igen sok XP-t és lootot zsákolhatunk be), majd 2-3 rohammal magát a célpontot is kiiktatják, ami adott esetben egy nevesített tank, amiből amúgy három ugyanolyat már eldurrantottak a pályán! A DoW 2 taktikai játék, de mikroméretű seregünk lőszerkészletét nem kell figyelni, ellenben a halott űrbogarakból, űrorkokból és űrelfekből rendre hullnak ki elveszettnek hitt birodalmi ereklyék, időnként pedig egy-egy patkányméretű lénynél találunk tankokra szerelhető ágyút (ilyesmi egyébként sem a háttérvilágban, sem a táblás játékokban nem jellemző).

Szintén erős túlzásokba esett a játék a teleporterrel. Már eleve furcsa, hogy folyamatosan, minden egységünk teleportációval érkezik meg a drop podok mellé, de még bizarrabb a rövid távú közelharci teleportok Dragon Ball-os sorozatával rohamozó Terminator-csapat, vagy éppen a kapitányunk. Ehhez hasonló is csak elvétve szerepel a 40K-ban, és még ezekben a ritka esetekben sem az űrgárdistákra jellemző.

Az alapvetően starcrafti alapokra építő Dawn of War után sikerült tehát egy afféle torz Diablót alkotni. A játék érdemeit nem szeretnénk elvitatni, főleg, hogy Steamen lehet kétfős co-op módban játszani, ebben az esetben 2-2 egységet irányítva vihetjük végig a kampányt – kösz Relic, ez nagyon boldoggá teszi a játékosokat! Az már kevésbé, amikor a Scout Marine osztag (meggyőződésünk, hogy a felderítő őrmester egy beépült Eldar, akit az eredeti Deathwatch szolgálata alatt cseréltek ki a hegyesfülűek) 10-20 perces magánakcióval aprítja le a pálya nagyját, a másik játékos meg malmozik közben.

Nem eszik olyan forrón

Bár ezen a négy oldalon kifejezetten kritikusan álltunk a témához, valójában a videojátékok néha közelebb kerülnek a háttérvilághoz, mint maga a terepasztalos verzió. Ugyanakkor sokszor látszik, hogy ez a három elem összeférhetetlen. Mind a táblás játékban, mint a DoW 1-ben legyőzhet egy űrgárdistát 2-3 ork vagy birodalmi őr, holott a háttérvilágban inkább tucat az egyhez vagy még magasabb lenne az arány. Bár a DoW 2-ben ezt már orvosolták, ott viszont átbillentek a másik oldalra, és olyan ellenfeleket is képesek egyedül legyőzni páncélos őrmestereink, amik más 40K megjelenésben feltörölnék velük a padlót (Eldar Wraithlord, Tyranid Carnifex például). Az élvezhetőség oltárán mind a video-, mind a terepasztalos játéknak rendszeresen kell áldoznia a háttérvilágból. A Battlefleet Gothic: Armada sok szempontból igen közel áll a kifejezetten űrhajók közötti harcra koncentráló táblás játékhoz, ugyanakkor a minden egyes birodalmi hajón jelen lévő (dupla) teleportarium teljesen kimaradt belőle. A játékmenet sem lett hibátlan, cserébe az átvezetők hangulata átütő, a szövegek idézhetők, a történet pedig 40K-játékoktól szokatlan módon a 40K történelmének egy már korábban leírt háborúját meséli el.

Rajongóként úgy összegezzük a véleményünket, hogy a legtöbb Warhammer-témájú játékot nagyon szeretjük, de sokszor látszik, hogy ezeken a programokon vagy nem dolgozott valódi szakértő, vagy ami valószínűbb, lehet, a játékmenet miatt kellett kompromisszumokat kötni az egyébként félelmetesen kidolgozott univerzum szabályaival. Ráadásul a játékok mentségére szóljon, hogy ezek a világok is sok változáson mennek át, időnként teljesen újraírják azokat, amiről külön cikket lehetne összeállítani. Mindig törekszünk arra, hogy amikor Warhammerről beszélünk, akkor a legaktuálisabb írásos források alapján tegyük azt, de még így sem könnyű követni az újdonságokat, hát még akkor, ha valaki videojátékot fejleszt – ez a folyamat ugyanis évekbe telhet. Ennek ellenére rajongóként örülünk, hogy a játékok egyre népszerűbbé teszik a Warhammert, és reméljük, hogy a virtuális verziók kedvelői közül többen kipróbálják és megszeretik a terepasztalos verziót is.

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

SNIPER: GHOST WARRIOR 2

➲ Sziasztok!
A Sniper Ghost.Warrior 2-ben lenne gondom, ami az újsághoz volt. Nem látszódnak a karakterek, csak a fegyverek.

A játékban lépj ki a főmenübe, és itt az Options -> Video -> Basic résznél a DirectX sorban a beállítást tedd át DirectX 11-re. Kell még a játéknak egy újraindítás, és ennyi.

SAINTS ROW 3

➲ Üdvözletem!
Egyik nap felraktam a Saints Row The Thirdöt a gépre. Meglepve tapasztaltam, hogy már a menü szaggat, mint az állat. Magába a játékba be sem jutottam. Visszavettem minimumra a beállításokat, de nem javított semmit rajta. Ez az akadás mitől lehet?
A gép: 8 GB DDR3 RAM, Radeon HD 6570 2gb, AMD FX-4100 (3.6ghz), Win 10 64 bit. Az a vicces, hogy a Saints Row 4 megy teljes pompájában.
Válaszotokat előre is köszönöm.
Üdvözlettel:
➲ TAMÁS

Mázlid van, mert erre a hibára emlékszem egy nagyon régi levelezésből, ahol az egyik olvasónknál ugyanez a nyavalya volt, és a géped leírásánál egyből beugrott, hogy mi is az. Szóval pontosan ennél az AMD CPU-nál volt valami gáz, amit csak az alaplap BIOS—ának frissítése oldott meg, tehát hajrá, frissíts BIOS-t!

BETHESDA

➲ Üdv, Tika!
A Bethesda nettel lenne gondom. Egy darabig rendesen futott a gépemen, én a The Elder Scroll Legendsszel játszogattam, asszony pedig a Fallout Shelterrel. Az egyik frissítés után viszont a Bethesda net már csak egy fekete ablakként jelent meg. A Fallout parancsikonja sem indult el. Frissítésre vártam, hátha valamit ők rontottak el, az meg is történt, de semmi. Félek nálam lesz a hiba, de nem tudok rájönni, hol keressem. Tudnál nekem segíteni?
Köszönettel, hű olvasótok:
➲ IMRE

A BethesdaNetLauncher.exe fájlt keresd meg a cucc telepítési könyvtárában, és tedd Win Vista SP3 kompatibilitás módba (jobb egérgomb a fájlon, Tulajdonságok, Komp. fül), ettől észhez szokott térni.

METRO: LAST LIGHT REDUX

➲ Kedves Tika!
Az említett játékkal van gondom. Sikeresen feltelepítettem, és vagy egy napig játszottam vele. Mikor legközelebb elindítottam, a játék akadozott, és akármit csináltam nem javult. Például a kép szaggat, az egér későn reagál, stb.. Egyébként a Metro 2033 Redux gond nélkül elment a gépemen. Mit tehetnék? Válaszodat előre is köszönöm.
Üdv: ➲ JÓZSEF

Elméletileg egyszerű a megoldás: a játékon belül, a beállításoknál (Options – Game Options) keresd meg az Advanced PhysX kapcsolót, és vedd ki a pipát előle.

ENEMY FRONT

➲ Azt írja a játék, hogy Unsupported video card detected! Continuing to run might lead to unexpected results or crashes. Please check the manual for further information on hardware requirements.
‚Intel(R) HD Graphics' (vendor id=0x8086, device id=0x0046). Tehát ez a hibaüzenet!
Remélem, tudsz segíteni!
Mcmackó, de nem a kollégád!

Szóval Mcmackó, aki nem a kollégám, rossz hírem van. A hibaüzenet szerint nem támogatja a játék a videokártyád (Intel HD), mondjuk láttam videomegosztón olyan tagot, akinek egy i5 procin + egy Intel HD 4000-en (integrált vga) sikerült elindítani, de sok köszönet nem volt benne, ilyen 10-15 fps-es diavetítés, szaggatás volt az egész.

JUST DANCE 2017

➲ Kedves PC Guru!
A fent említett játékkal lenne problémám PC-n. A gond az, hogy amikor elindítom a Uplayről, rögtön kidob a játékból egy ilyen hibaüzenettel:JD2017.exe működése leállt. Ha ez segít, akkor Windows 10-em van.
Választ előre is köszönöm.
➲ MÁRK

**A fórumokon utánaolvasva a következő okosságokat találtam, először az örök mantra a VGA driver frissítése, aztán, ha van kamera csatlakoztatva a gépedhez, a játék idejére tiltsd le/húzd ki.
Elképzelhető továbbá, hogy a minimális gépigényt nem sikerül a gépednek teljesíteni, ami 4 magos CPU, és legalább nVidia GeForce GTX460 vagy AMD Radeon HD5850 szintű videokártya.**

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

➲ Helló, Tika!
Remélem, tudsz nekem segíteni. A fent nevezett játék felhőbe mentését szeretném visszaállítani. Tudsz nekem segíteni, hogy hol találom? Illetve a vonaton induló (valamilyen doboz) küldetésnél akadtak gondjaim. A küldetésre kattintottam, és a betöltés közben összeomlik a játék. Sajnos mivel az utolsó mentése a játéknak ez a betöltés, így teljesen elakadtam, és nem tudom fojtatni. Segítséged előre is köszönöm. ➲ G

A felhőalapú mentést a Uplay kliensben lehet bekapcsolni, a bal felső sarokban (3 vízszintes vonal), a Beállításoknál, méghozzá az Általános részben a Mentésszinkronizálás engedélyezése Felhőbe opciónál. Fagyás. A Sequence 4-ben, a The Crate Escape lehet az a küldetés, de az itt felbukkanó összeomlásokra a mai napig nem született érdemi válasz, illetve egy olyan esetet olvastam, ahol megoldódott: az illető egyéni felbontást állított be (a konfig fájlban), és amikor a játék által kínált legalacsonyabb felbontáshoz visszatért, akkor megszűnt a hiba. Esetleg egy VGA driverfrissítés, és minden grafikai opció minimumra vétele, beleértve a felbontást is, adhat egy csekély esélyt.

STAR WARS BATTLEFRONT

➲ Múltkor be akartam lépni az Originbe, mondom battlefrontozzunk picit. A jelszavam nem az volt, mint amire kristálytisztán emlékszem, de a forget your password menüpontban megoldottam. Beléptem, a játékkönyvtáram üres. A játék doboza, kódja, gépes fájljai megvannak, de se asztali ikonról, se fájlból nem indul. El vagyok keseredve, nem tudom mi történhetett. Nincs véletlenül valami ötleted, mi lehet?

Első lépés, zárd be az Origin klienst. Ha nincs bekapcsolva a számítógépeden a rejtett fájlok megjelenítése, akkor tessék bekapcsolni (http://tinyurl.com/z539lpm). A C:\ProgramData\Origin könyvtárban minden fájlt és mappát törölj kivéve a LocalContent mappát. Aztán irány a C:\Users\Felhasználóneved\AppData\Roaming\Origin könyvtár, itt minden fájl, és mappa legyen törölve, ugyanígy a C:\Users\Felhasználóneved\AppData\Local\Origin könyvtárban is. Indítsd el az Origint, lépj be, és ha megjelent a játék a tartalmak között, akkor örül, ha nem, akkor először törd a kobakod, hogy biztos ezen az accounton volt-e a játék, és ha igen, akkor az EA ügyfélszolgálatát zargasd meg, de legyen kéznél a játék doboza, szériaszáma.

FIFA 17

➲ Sziasztok!
Lenne egy problémám a játékkal kapcsolatban, és remélem, van rá megoldás, mert már jó ideje túrom miatta a netet. A következő grafikai hiba merül fel, és ahogy néztem nem csak egyedül nálam. A grafikai beállítások ultrán vannak 4x-es élsimítással, 30 fps-re zárolva, de amúgy próbáltam úgy is, hogy 60 fps vagy korlátlanra téve, de bármit csinálok nem látszódnak a fűszálak a gyepen. Úgy néz ki, mint a FIFA 14, és régebbi társai, mintha egy zöld vászon lenne a gyep. Nekem megvan a FIFA 15-is, amit ugye az Ignite engine hajt, azzal semmi baj, gyönyörűen néz ki a valósághű gyep. A Forza Horizon 3 Full HD felbontásban High beállításban fut átlag 37 fps-sel szóval nem a laptopommal van baj, remélem. Lehet, hogy mást annyira nem érdekel, de számomra illúzióromboló, ha már 15 is ekkorát fejlődött, akkor itt miért nem látszik. Nagyon örülnék, ha tudnátok segíteni, mert én már teljesen tanácstalan vagyok, mit csináljak. DirectX-et frissítettem, visual c++ is fent van, szerintem minden szükséges a helyén.
A gép adatai: Lenovo Y700 15ISK - CPU: Intel Core I5 6300HQ, Ram: 12 GB DDR4, GPU: GTX 960M, OP rendszer: WIN 10 HOME 64-bit.
Előre is Köszönöm a segítségeket, minden jót!
➲ **BÁLINT**

A 3D fűhöz az EA jelenlegi álláspontja szerint high-end videokari kell, szóval azért nem kapcsol be ez a feature nálad, mert a GTX960M nem ebben a kategóriában van (szerintem az egyik legjobb mobil GPU, de az EA főleg az M, azaz a mobil jelölés miatt nem így gondolja). Tényleg sokakat érintő hiba, és mire a magazint kézhez kapod, remélem, javítani fogják.

TOTAL WAR: ATTILA

➲ Helló!
Megvettem az Attila Total Wart, de közben rájöttem, hogy az angoltudásom ehhez túl kevés. Elküldenétek egy linket magyarításról? És egy részletes útmutatót, hogy melyik mappába töltsem le. Előre is köszi!

Amennyiben a steames verzió van meg, akkor a Steamben a TW Attilánál menj a Műhelyhez, írd be a keresőbe, hogy magyarosítás, és ha megvan, iratkozz fel a csomaghoz, s ezzel, kész is vagy (direkt link: http://tinyurl.com/j99y34q). Nem steames verziónál pedig a http://tinyurl.com/zrh9gsk oldalon, a Letöltés -> Telepítés menü alatt lesz a fájl, és a pontos instrukció is.

LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

➲ Sziasztok, kedves PC Guru-sok!
A segítségetek kérem, előre is köszi a választ. Az említett játékkal lenne két problémám, remélem, tudtok segíteni.
1. A játék működik, de ha skirmisht vagy campaignt nyomok, akkor 3 és fél perc után a játék automatikusan defeatel, és ez elég idegesítő.
2. Egyik barátommal szeretnénk játszani multiplayerben, de amikor LAN-t akarunk, és (egy wifiről) én vagy ő hostol szervert, akkor azt írja ki, hogy timed out, azaz időtúllépés.

Nem mai játék, de remélem, tudtok valamit írni rá:
➲ **D!**

1. Az említett baki a másolásvédelem miatt van. Amennyiben több gépre is telepítve van egy példány, vagy volt már egyszer telepítve, és uninstall után újraraktad, akkor jön elő az, hogy 3 percenként vesztest hirdet a gép (illetve kalózpéldánynál meg természetesen ez alap). Elvileg több gépes esetnél elég leszedni a másik gépről, a többi esetben csak és kizárólag az segít (de az sem mindig), ha uninstall után regcleanerrel kipucolod a nyomait, és újratelepíted, plusz az 1.03 patch.
2. Itt az azonos cd-kulcs is felmerülhet (az első pont miatt), de Hamatchi és egyéb virtuális hálózatok is blokkolhatják a kapcsolatot.

BATTLEFIELD 4

➲ Sziasztok!
Az alábbi lenne a problémám! Mikor elindítanám a multiplayer részét, és joinolnék egy szerverre ezt írja ki kb. 20 másodperc múlva: Mantle function „failed with GR _ ERROR _ INVALID _ HANDLE.
Mit tudok tenni?
Választ előre is köszi : ➲ **GERGŐ**

A Dokumentumok -> Battlefield4 -> settings mappában keresd meg a PROFSAVE_profile fájlt. Nyisd meg Jegyzettömbben, és a GstRender. MantleEnabled 1 sor végén, az 1-es értéket írd át 0-ra, majd mentsd el a fájlt.

WINDOWS 10

➲ Tisztelt PC Guru Szerkesztőség!
A Maxell 1TB-os külső HDD-vel lenne problémám. A minap rá szerettem volna telepíteni a Windows 10-et a Media Creation Tool-al. Miután azt írta elkészült vele, megnyitotta a fájlkezelőt, hogy leellenőrizzem, de a HDD ikonja eltűnt, és helyette egy ESD-USB nevű meghajtót találtam 32GB tárhellyel, amely teljesen üres volt. Ennek köszönhetően nem tudom használni az eszközt. Ha megnézem a meghajtó tulajdonságait, azt írja, hogy FAT32 fájlrendszerben van. Lehet, hogy ez a probléma, és egy fájlkezelő megoldaná a problémát? Mindenesetre előre is köszönöm a segítséget.
Olvasótok, ➲ **PATRIK**

Az ugye tiszta, hogy a Media Creation Tool valószínű legyalulta a HDD-n lévő összes adatot (amire gondolom, figyelmeztetett is), majd létrehozott egy bootolható partíciót (ezt 32GB-ra méretezi, ha az adathordozó ennél nagyobb méretű), és felmásolta rá a Win 10 telepítéshez szükséges dolgait. Itt tartasz most. A Lemezkezelőben („Ez a gép" ikonon jobb egérgomb, Kezelés, Lemezkezelés) úgy sejtem, a 32GB-os part mellé létrehozhatsz új adatpartíciót a még nem lefoglalt területre (1TB maradék része), ahová aztán pakolhatsz. ps. A külső USB HDD drive-okon én úgy tapasztaltam, nem szerencsés telepítő lemezt létrehozni, nem is mindig bootol be simán, és ugye ma, amikor gombokért adják a 8GB-os pendrive-okat, sokkal jobb az ilyen célra az utóbbi.

CALL OF DUTY

➲ Lenne egy problémám a fent említett játékkal kapcsolatban, ez a hibaüzenet: Please login with administrator privileges and try again. Feltelepítettem a játékot Win 10 op. rendszerre, de nem indul el. Kompatibilitás átállítása nem segít. Rendszergazdailag indítva sem indul el. Dupla kattintás után megjelenik a kis töltő karika, de 2-3 másodperc után eltűnik, és nem történik semmi. A feladatkezelőben sem találom meg az alkalmazást.
Válaszotokat előre is köszönöm: ➲ **WERACKER**

A korabeli lemezes verzión lévő másolásvédelem és a modern operációs rendszerek nagyon nem barátok, fene tudja, hogy lehet ezt fixálni, de abban mindenki egyetért, hogy a multiplayeres exe, az megy rendesen. Tipikusan azon eset, amikor muszáj tilosba lépni, és keresni egy no-cd exe-t a szólóhoz, mert azon nincs másolásvédelem.

THE CREW

➲ Szia, Tika!
A The Crew nevezetű játékkal kapcsolatban fordulnék Hozzád. Az UBI 30 keretein belül ingyenesen beszereztem a nevezett játékot, majd minden gond nélkül rengeteg játékórát bele is tettem, viszont egy pár napja - minden előzmény nélkül, egyik napról a másikra - amikor a játék indítására kattintok, akkor amint elindulna a játék egyből egy hibaüzenetet kapok, hogy a „The Crew Game működése leállt" és zárjam be a programot. Sajnos nem tudom és azóta sem sikerült megoldanom, hogy mi lehet a probléma. A rendszerkövetelmény bőségesen megvan, és nem változott se hardveresen se szoftveresen a gépem, amitől ne indulhatna el. Mindenből a legfrissebb driver van fenn, és próbáltam rendszergazdaként, próbáltam a Uplay kliensen keresztül a fájlok ellenőrzése után is, és végül próbáltam az egész játékot uninstallálás után újratelepítve is indítani, de mindig ugyanaz a hiba fogad. Tudnál segíteni abban, hogy mi lehet a hiba, illetve mit tehetnék még, hogy elinduljon?
Köszi, ➲ **BENI**

Az nvidiás videokártyák drivereivel volt régebben (pár hónapja) probléma, amit egy ideig csak egy régebbi driverre visszaállással lehetett megoldani. Aztán a júliusi 368.69 már tartalmazta a konkrét hibajavítást, szóval lehet, hogy amíg az volt fenn nálad, addig működött, és az újabbakkal most megint gond van?
Próbáld visszarakni azt: http://tinyurl.com/zfulayk

STEAM

➲ Helló!
Sajna nemrég problémák adódtak a gépemmel, és újra kellett húzni az egészet. Na szóval, letöltöttem minden játékomat újra a Steamen, de mindennek elveszett az adata. A 30 perces játékidőnél ez nem fáj, de a 29 órásnál igen... Valahogy vissza lehet hozni a mentéseket vagy kuka?
➲ **MÁTÉ**

A Steam – Beállítások – Felhő fülön van egy a mentések szinkronizálására (feltöltésére) vonatkozó kapcsoló, ha ez be lett volna ikszelve, akkor néhány játéknál automatikusan visszakaptad volna a mentéseket, de nem mindnél (nem az összes játék támogatja).
Így azonban veszett fejsze nyele...

ELŐKÉSZÜLETBEN A BLUETOOTH 5

A Bluetooth Special Interest Group (SIG) zöld utat adott a Bluetooth 5 szabványának, mely komoly előrelépéssel kecsegtet a szervezet reményei szerint. Röviden, számokban összefoglalva kétszeres adatátviteli sebességre lesznek képesek és négyszer akkora távolságra, nyolcszor nagyobb adatcsomagokat is továbbíthatnak majd eszközeink az új sztenderdnek köszönhetően. Nagy szerepet játszik továbbá a zajcsökkentés, vagyis az egyes készülékek kevésbé, vagy egyáltalán nem fogják zavarni egymást. A Bluetooth 5 előreláthatólag gyorsan elterjed majd, a prognózisok fél éven belülre várják az első, nevezett technológiával felszerelt készülékek megjelenését. Hozzátennénk, hogy elsősorban nemcsak a mobiltelefonokra lett szabva a technológia, hanem a dolgok internetére (Internet of Things, IoT) és az okosotthon számolatlan kütyüjére, melyek piaca az előrejelzések szerint továbbra is szédületes tempóban növekszik. 2021-re 48 milliárd internetre vagy helyi hálózatra kapcsolódó eszközzel számolnak, melyeknek várhatóan egyharmada Bluetooth-t használ majd a kommunikációra.

HAMAROSAN OTTHON IS NYOMTATHATUNK ÁRAMKÖRÖKET

A Next Dynamics munkatársai nem találtak a piacon a kívánalmaiknak megfelelő 3D nyomtatót, úgyhogy gondoltak egy nagyot, és saját modell fejlesztésébe kezdtek. Így nem kell a fejegységet másokkal legyártatni, ez jelentősen csökkenti a költségeket, és nem utolsósorban lényegesen sokoldalúbb eszközzel állhatnak elő. A cég elmondása szerint a Stratasys PolyJet technológiájához hasonló módon 10 mikron pontossággal (a milliméter ezredrésze) folyékony, UV fényre szilárduló polimer cseppeket „nyomtat" az eszköz. A legfőbb különbség azonban, hogy a hat patronnal és a hozzájuk tartozó fejegységgel rendelkező printer értelemszerűen hat egészen más anyaggal is dolgozhat. Ez a gyakorlatban különböző színű és állagú, sőt egy rézalapú oldat felhasználásával akár áramkörök nyomtatását is lehetővé teszi. A NexD1 névre keresztelt nyomtató prototípusa egy íróasztalon is elfér (bár a nagyját elfoglalja), ha netán szeretnél egyet otthonra, akkor még beszállhatsz a Kickstarteren is, de a tervek szerint 2017 során kereskedelmi forgalomban is kapható lesz, 2800 dolláros áron (cirka 830 000 forint).

GONDOLATTAL IRÁNYÍTOTT ROBOTKAR

A Minnesota Egyetem kutatói Bin He vezetésével egy új emberi kart helyettesítő protézissel álltak elő, mely leválthatja az eddig csúcstechnológiának számító agyi implantátumokkal vezérelt robotvégtagokat. Az invazív és egyáltalán nem veszélytelen, komoly műtéti eljárással közvetlenül az agyszövetbe beültetett interfészt leváltja egy kifinomult EEG-t (elektroenkefalográfot) rejtő sisak. Az eszköz az agyban, a mozgásért felelős terület működése során generálódó elektromos mezőben bekövetkező változásokat érzékeli, ezeket utasításként értelmezi, ezek segítségével irányítja a kart. A gép és az ember együttműködéséhez némi gyakorlat után nem szükséges más, mint az adott cselekvésre gondolni, és a pótvégtag elvégzi a kívánt mozdulatot. Jelentős előrelépés ez a karjukat balesetben elvesztők, vagy degeneratív betegségekben szenvedők számára, és ki tudja, egy napon talán a játékvezérlőket is leválthatja a technológia.

A HUAWEI MATE 9 PORSCHE DESIGN

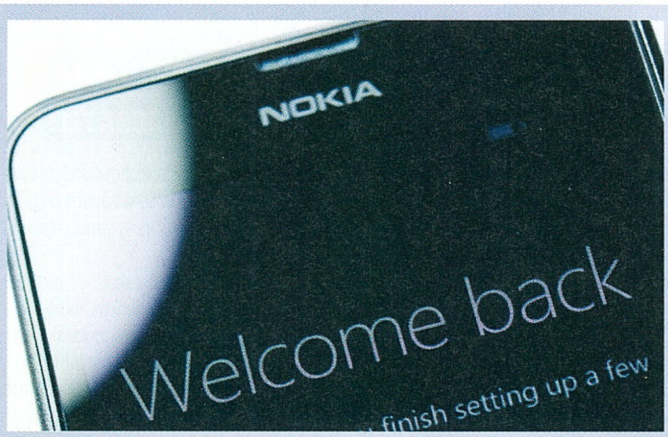
A Huawei Mate 9 nem egy kicsi telefon, de a gyártó még egy lapáttal rátett a licitre, és a Porsche Designnal karöltve elhozza a készülék luxusváltozatát. A legendás autógyártó formatervezőivel együttműködve alkották meg a Huawei mérnökei a Porsche Design Huawei Mate 9-et, mely visszahozza azt az időt, amikor az okostelefonok között nem volt szokatlan, hogy egy alap és egy prémium változatban adják ki az azonos típust. Mind megjelenésében, mind felszereltségében az abszolút csúcsot képviseli a luxuskategóriás Mate 9, melynek letisztult vonalvezetésű, (fekete és grafit) burkolata alá elképesztő hardvert zsúfoltak be. A 256 GB tárhellyel és 6 GB memóriával rendelkező készülék energiaéhségét egy masszív, 4000mAh kapacitású akkumulátor csillapítja, de a fő fogyasztó természetesen továbbra is a kijelző, mely egyébként WQHD (2560×1440) felbontásra képes az 5.5 hüvelykes képátlón. Ha ellenállhatatlan vágyat érzel, hogy megvásárold, a hónapban már elérhető lesz, potom 1533 dolláros áron (kb. 450 ezer forint).

KÍVÜL-BELÜL MEGÚJUL A SAMSUNG NOTEBOOK 9 CSALÁDJA

A Samsung nem bonyolította túl a dolgot, amikor megalkotta a Notebook 9 vonalat, már ami a megnevezést illeti. Alig egy évvel a termékcsalád megjelenése után pedig kívül-belül felújítja annak 13 és 15 colos képátlójú tagjait, a hő- és ütésálló burkolat Chromebookra hajazó dizájnja mellett az ultravékony, teljesen lehajtható képernyő jelentős súlyvesztést hoz magával. A 13.3 colos modellek mindössze 0.8 kilogrammot, míg a 15 colosak sem sokkal többet, csupán 0.98 kilogrammot nyomnak. A hétórás üzemidővel reklámozott, 80 perc alatt teljesen feltölthető akkumulátorok biztosítják az energiát az Intel hetedik generációs i5 és i processzorainak, és természetesen az USB Type-C port és az ujjlenyomat-olvasó sem maradhat ki a termékfrissítésből.

JAPÁN ÚJ SZUPERSZÁMÍTÓGÉP ÉPÍTÉSÉBE KEZD

Japán ismét az élre törne a világ leggyorsabb szuperszámítógépeinek versenyében, és visszavenné Kínától az első helyet. A felkelő nap országa utoljára 2011-ben volt az élen, a Fujitsu K Computerrel (10.5 petaflops), azóta ugyan van már gyorsabb eszközük, a szintén Fujitsu lakforest-PACS, de az még csak a dobogó közelébe sem férkőzhet. Ezen akar változtatni a Gazdasági, Kereskedelmi és Ipari Minisztérium, melynek tervezetében szerepel 19.5 milliárd yen adott célra való fordítása. Ezzel egy 130 petaflops (130 kvadrillió számítás másodpercenként) számítókapacitású eszköz építését kiviteleznék, mellyel a saját rekordjainak megdöntögetésével foglalatoskodó kínaiaktól hódítanák vissza a címet. A rivális távol-keleti ország idén nyáron fejezte be a 93 petaflops számítókapacitású TaihuLight megépítését, mely a szintén kínai, 2013 óta az első helyen álló Tianhe–2 (33 petaflops) első helyét hódította el. A még csak tervezési fázisban levő japán szuperszámítógép hasznát elsősorban az önjáró járművek rendszereinek fejlesztésében, az orvostudományban és a robotikában látják majd.

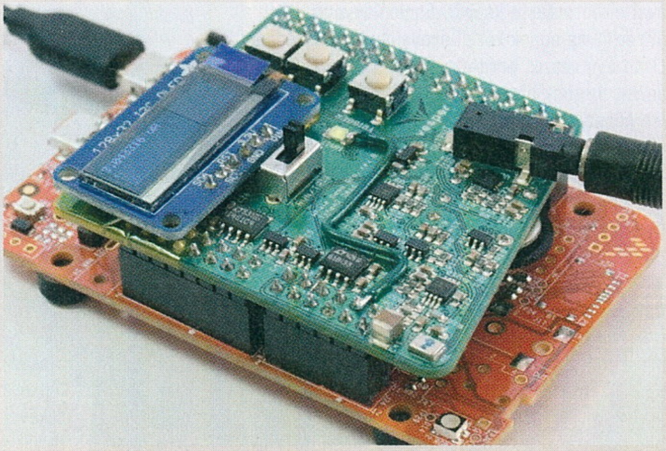


VISSZATÉRNEK A NOKIA TELEFONOK

A Microsoft még az év elején megvált a maradék telefonüzletágától is, amivel közvetett módon „megszülte" a finn HMD Global céget. Az újonnan létrejött vállalat nem titkolt célja, hogy az annak idején a mobiltelefonnal szinte egyet jelentő Nokia nevet újra életre keltse, a veterán nokiásokat tömörítő HMD Global ugyanis felvásárolta a Microsofttól a részleget, és licencelte a bejáratott márkanevet. Ezzel új fordulatot vehet az 1865-ben alapított, egy időben egyebek között toalettpapírt, majd gumitermékeket előállító, később elektronikára szakosodott, legutoljára Microsoft Windows telefonokat gyártó cég története. Várhatóan jövő év első felében mutatkozhat be az immáron Android operációs rendszert futtató, ismét a Nokia nevét viselő okostelefonok új családja.

ÖNELLÁTÓ MIKROFON A LÁTHATÁRON

A Vesper nevű cég egy olyan mikrofonon dolgozik, aminél energiaszükségletének kielégítéséhez nincs szükség külső áramforrásra, vagy csak minimális igénye van erre, megoldásként pedig a piezoelektromosságot hívja segítségül. Ez egy olyan elektromos jelenség, melyre csak bizonyos anyagok (például kvarc) „képesek", a lényege pedig, hogy adott anyagokban külső behatásra elektromos feszültség keletkezik. A hanghullámok keltette hangnyomás tökéletesen megfelel erre a célra, ráadásul természetéből adódóan por- és vízálló mikrofonok építését teszi lehetővé a technológia.



EGY KAMERA MIND FELETT

logitech® C922 Pro

[ÍRTA CHRIS] **Amíg pár éve legfeljebb csak arra használtak webkamerát az emberek, hogy Skype-on videochateljenek, ma már komplett iparágat találunk az eszköz mögött, amely kismillió féle kamerát kínál twitchelők és youtuberek számára. Ezek közül külön figyelmet érdemelnek a Logitech eszközei.**

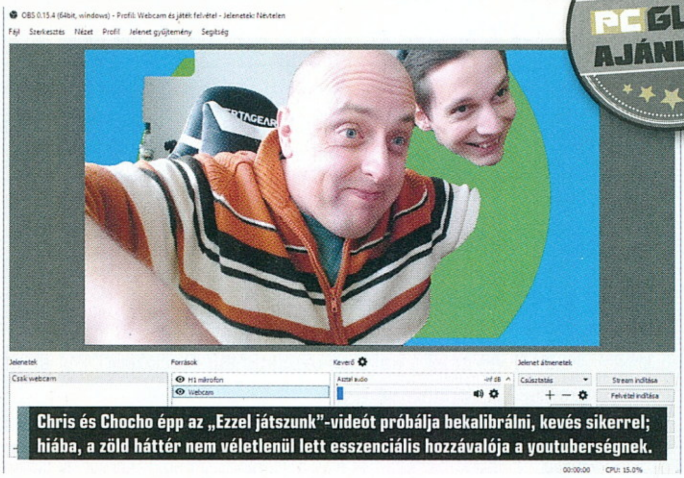
PC GURU AJÁNLOTT

Hogy milyen a jó kamera, arról megoszlanak a vélemények, de a Logitech C920-asa mondhatni ikonikussá vált az elmúlt pár évben. Ezt a kamerát használja ugyanis a legtöbb youtuber, erre esküdözik mindenki, ha rákeresünk, hogy streameléshez mi a legjobb webkamera. A C920-as persze nem véletlen nyerte el a világ leghíresebb videósainak tetszését, ugyanis rendívül jó minőségben rögzít videókat 1080p és 720p felbontásban, alacsony fényviszonyok mellett is. Mivel nem kell hozzá külön bevilágító lámpákat vásárolni, ezért az ára is mondhatni baráti: közel 30 ezer forintért bárki hozzájuthatott egy profi, minden igénynek megfelelő webkamerához.

EGY APRÓ LÉPÉST ELŐRE

Ennek a legendás kamerának érkezett most meg az újabb változata, a C922 Pro, ami a gyártó reményei szerint végre leváltja az öregedő modellt. Első ránézésre a C922 semmivel sem tűnik többnek vagy jobbnak elődjénél, de igazából nem is kéne gondolkodnunk azon, hogy melyik változatot válasszuk. Az új kamera ugyanis majdnem ugyanazt nyújtja, mint a C920, az újdonságok viszont úgy adnak pluszt, hogy egy fillérrel sem kerül többe a friss modell. És hogy mik ezek az újdonságok? Nos, lássuk a legfontosabbat!

A C922 Pro legnagyobb újdonsága az úgynevezett Personify technológia, ami lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy felvétel közben eltűntesse a mögötte lévő hátteret. Ezt eddig úgy érték el a streamelők, hogy zöld hátteret akasztottak maguk mögé, amit az úgynevezett kikulcsolásos technikával eltűntettek a képből. Ennek lényege, hogy a zöld színt és annak közeli árnyalatait szoftveresen átlátszóvá teszik, erre aztán ráthetnek bármilyen képet. A Personify különlegessége, hogy használatához nincs szükség zöld háttérre, ugyanis a rendszer képes felismerni az emberi alakot és úgy vágja körbe azt, hogy a háttér kikerül a felvételből. A rendszer a mozgást is képes lekövetni, ezt viszont az adott PC teljesítménye is befolyásolja, ugyanis gépünk folyamatosan számolja, hogy hol vannak az emberi körvonalak, és hol kell körbevágni azokat.



Chris és Chocho épp az „Ezzel játszunk"-videót próbálja bekalibrálni, kevés sikerrel; hiába, a zöld háttér nem véletlenül lett esszenciális hozzávalója a youtuberségnek.

A dolog nagyon érdekesen hangzik, viszont kipróbálás után rájöttünk, hogy sajnos nem igazán működik. A Personify üzemeltetéséhez ugyanis kontrasztos felületekre van szükség, így érzékeli a lencse a különböző formákat. Amennyiben viszont a háttér összemosódik a fókuszba helyezett elemekkel, homok kerül a gépezetbe. A kamera gyakran úgy vágta körbe az alakunkat, hogy hiányzott az egyik kezünk, vagy épp a fejhallgató a fejünkről. Emellett érezhetően lassú is a Personify: nem elég gyorsan és „okosan" követi mozdulatainkat, tehát ha felemeljük a kezünket vagy megmozdulunk, máris kikerül a képből egy-egy testrészünk. Megjegyzésként hozzáfűznénk, hogy hasonló technológiával próbálkoznak most a Razer munkatársai is a Stargazer nevű eszközüknél, amit RealSense-nek hívnak. Az ő megoldásuk viszont hardveres és nem szoftveres, ezért az egyrészt pontosabb, másrészt gyorsabb is, és nem terheli feleslegesen a gépünket.

A C922 NEM TÖKÉLETES KAMERA, DE ENNÉL TÖBBET EGY NEM PROFIKNAK SZÁNT ESZKÖZTŐL NEM VÁRHATUNK EL. NOSZA, YOUTUBE-SZTÁRSÁGRA FEL!

De nem csak új szoftveres technológiával érkezett a C922 Pro, belsejében is történtek apró változások. Már képes például 720p felbontásban 60 fps-ben is rögzíteni videót, aminek épp ideje volt, hogy végre szinkronban legyen a webkamera képkockafrissítése a játékok fps értékével. Ezen kívül új mikrofon is került a kicsikébe, ami kapott egy zajszűrőt is (szoftverest), valamint a beépített sztereó mikrofonok a korábbi modellnél szélesebb szögben fogják be a hangokat. A mikrofon kapcsán viszont nem voltunk megelégedve a minőséggel, sok nézőnk panaszkodott a magas zajszintre videóink alatt, ami miatt kénytelenek voltunk másik eszközt használni a hangok rögzítésére. A C922 Pro doboza egyébként tartalmaz még egy teleszkópos állványt is, amivel asztalunkra 18,5 centiméteres magasságig felállíthatjuk a kamerát, illetve kapunk mellé egy három hónapos XSplit előfizetést. Ez utóbbi létjogosultságát ugyan megkérdőjelezi az ingyenes OBS, de ajándék lónak nem nézzük a fogát. A kamerát hasonlóan elődjéhez, most is felcsíptethetjük a monitor tetejére is, és minden szögben állíthatjuk a testét, hogy pontosan azt a területet rögzítse, amit szeretnénk. Szoftveresen egyébként ezúttal is lehetőségünk van a fókusz állítására, a képminőség javítására, a fehéregyensúly módosítására, de a gyári beállítások tökéletesen megfeleltek számunkra.

JÓ LESZ EZ

Mindent összevetve tehát, ha ebben az évben webkamerát keres valaki azért, hogy csatlakozzon a youtuberek és streamerek népes táborához, a C922 Pro tökéletes választás lesz számára. Sajnos az újdonságok száma és azok minősége egyáltalán nem nyerte el a tetszésünket, viszont ezért az összegért a Logitech megoldása még mindig veri a piac összes résztvevőjét, beleértve a Razer Stargazert is, ami közel másfélszer annyiba kerül, mint a C922 Pro. Igen, akadnak olcsóbb kamerák a piacon. Vannak olyanok, amelyek olyan specifikációkkal rendelkeznek, mint a Logitech C922. De ilyen árért ilyen minőséget nem találni. A Logitech C922 Pro-tól tehát többet vártunk, de amíg nem érkezik jobb modell hasonló áron, addig tökéletes választás lesz 2017-re is.

Eszköz: **webkamera**
Infó: **http://www.logitech.com/**
Ár: **31 999 Ft**

PRO	KONTRA
– remek felszereltség	– kevés újdonság
– 720p/60fps felvétel	– Personify-mód
– kiváló fókusz	

TÁVSZERELEM

Logitech | G G933

[ÍRTA CHOCHO] **A vezeték nélküli headsetek nem terjedtek el túlzottan, mert a technológia drága, a játékosok pedig inkább a fejhallgatón spórolnak, semmint a videokártyán. És hát valljuk be: egy 70 ezer forint feletti fülesre nem sokaknak van igénye. Holott ezek az eszközök új utat nyitnak a felhasználó előtt – én például youtube-ozás közben sétálhattam ki a konyhába bejgliért a G933-mal a fejemen.**

A Logitech tavaly mutatta be legújabb gamer-szériás perifériáit. A baloldalon tesztelt G922 Próval meg voltunk elégedve, az igazi pitének azonban a G933-nak keresztelt, vezeték nélküli fejhallgató ígérkezett. Ezt a készüléket a Logitech nemcsak hogy játékosoknak szánta, de közülük is azoknak, akik nem átallnak a zsebükbe nyúlni: az eszköz ára 75 ezer jó magyar forint, amennyiért már egy időtálló videokártyát vagy egy jobb Intel processzort is lehet kapni. Jómagam kissé szkeptikusan fogadtam a tesztterméket, mondván, a wireless hangátvitel egyszerűen sosem olyan jó, mint a vezetékes, főleg nem 7.1-ben, több szobával arrébb. Nos, kiderült, hogy tévedtem.

MENNYI?!

Persze elsőnek meg kellett emésztenem, hogy a fejemen lévő kütyü egy kisebb vagyont ér (összehasonlításképpen ennél még a Bullseye koma által tesztelt új LG monitor is olcsóbb). Az, hogy egy fejhallgató megér-e 75 ezer forintot, nem kérdés: nyilván nem, legfeljebb ha valami hangmérnököknek tervezett cuccról van szó, a vásárló meg Kanye West. Egy ilyen készülék tesztelésekor inkább arra a kérdésre érdemes választ keresni, hogy a felhasznált technológia kiforrott-e, és ha igen, a jövőben lesz-e ok arra, hogy más, olcsóbban dolgozó gyártók segítségével elterjedjen.

HORRIBILIS ÁRON MÉRT MINŐSÉG – EZT NYÚJTJA A LOGITECH G933, AMI BÁR NEM LESZ TÚL ELTERJEDT, UTAT MUTATHAT A JÖVŐ FEJLESZTÉSEI FELÉ.

Ezekre a kérdésekre viszont csak hosszas használattal lehet felelni, amit minden technikai eszköz esetén egy kicsomagolás előz meg. A G933 dobozában nem vitték túlzásba az extrákat, a fejhallgatón túl csak azt a kis USB-s Bluetooth-jeladót találjuk benne, amelyikkel a headset a gépünkhöz csatlakozik. Ez a folyamat egyébként nagyon egyszerű, csak bedugjuk a kis fekete kütyüt a gépbe, az pedig automatikusan megtalálja a G933-at, hogy egy szempillantás alatt aktiválja. Ekkor a füles beépített, színes ledei felizzanak, a felhasználó a fejére teszi a cuccot, és ámulhat is. Nem szükséges kalibrálni semmit, elég csak kiválasztani a hangforrást a Windowsban, és már indulhat is az élmény.

JÓ EZ

Mert bizony a G933-at használni élményszámba megy, az ember úgy érzi, kivételes helyzetben van, amiért a vezeték korlátozó faktora nélkül sétálhat össze-vissza a lakásban. A bevezetőben említett példa nem vicc volt, a 61 négyzetméteres panelben csak a legtávolabbi zugok körül kezdett recsegni a hang, addig teljesen jó volt az átvitel. Mivel a G933 roppant kényelmes és ergonomikus viselet, ezért könnyű elfeledkezni arról, hogy a fejünkön van. Pedig elméletileg nehezebbnek kéne éreznünk, hiszen akkumulátort is tartalmaz. Ezt egyébként ki is lehet venni belőle, ott van a bal fülpárna alatt, okunk azonban nincs rá, hiszen a headset egy microUSB-kábellel bármikor feltölthető. Egyedül az akkumulátoridővel nem vagyok elégedett: a nálam járt modell 2-3 óra használat után csipogni kezd, majd szépen lekapcsol. Előtte azonban még egyes hangsávokat deaktivál, így egyszer csak arra leszek figyelmes, hogy az Infinite Warfare akciójelenetéiből mindössze a főszereplő nyögdécselését hallom, mást nem. A gyártó hazai képviselete szerint ennek oka az, hogy előttem már sokan tesztelték az eszközt és ez rontotta az aksik üzemidejét. Mindenesetre ez a kellemetlenség annyira nem zavart, hogy ne élveztem volna a G933-mal töltött heteket. Az interneten egyébként 8-10 órás általános aksiidőről számolnak be, aktív használat esetén ez 4-5 óra lehet. Fontos megjegyezni, hogy bár a G933 egy gombnyomással bármikor kikapcsolható, a készülék saját magát is deaktiválja, ha egy ideig nem kap jelet.

Hangzás terén viszont egyáltalán nem lesz oka panaszra annak, aki kiköhögi a termék borsos árát. Az emulált 7.1 teszi a dolgát, de sztereóban is jól szól a füles, a basszust pedig ezúttal nem erősítették fel olyan nagyon, mint sok rokon eszköznél szokták a gyártók (ugye, Razer?). Ugyanakkor fontos elmondani, hogy különleges élményre ne számítson az, aki beruház egy G933-ba. Itt tényleg azon van a hangsúly, hogy a cuccal össze-vissza inoghatunk a székben, felállhatunk belőle, tehetünk egy kört a szobában, esetleg káromkodva csapkodhatunk magunk körül egy rossz Battlefield 1-meccs után – mindezt anélkül, hogy belekapnánk a vezetékbe.

GOMBNYOMÁSRA

A G933-at elsősorban otthoni használatra szánták, de a biztonság kedvéért egy jackdugót is kapott az aljára, hogy ha valaki esetleg mobilra kötné, annak se legyen akadálya. Ezen felül felszerelték egy minden gamer headsethez járó beépített mikrofonnal is, fülpárnái pedig állíthatóak, csavargathatóak, szóval elméletileg nincs olyan fejforma, amivel kényelmetlen lenne a viselése. Összességében érezni a terméken, hogy ez egy prémium megoldás, amit vadító dizájn, agresszív fényjáték, kemény, de csillogó műanyag borítás jellemez. Ugyanakkor ajánlani mégsem tudom senkinek, ugyanis az ára az egeket veri, józanésszel felfogni is nehéz, hogy valaki ilyen terméket vegyen. Abban azonban biztos vagyok, hogy a cikk elején feltett második kérdésre igen a válasz: amennyiben ez a technológia olcsóbbá válik, igenis szükség lesz a vezeték nélküli fülesek elterjedésére, mert rendkívül kényelmesek is praktikusak.

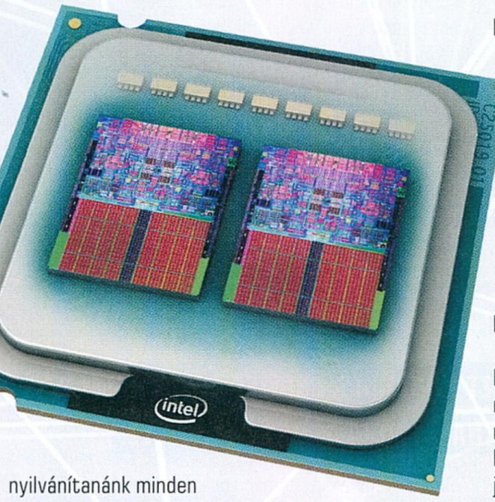
Eszköz: **fejhallgató**
Info: **http://www.logitech.com/hu-hu**
Ár: **74 990 Ft**

PRO	KONTRA
– wireless	– nagyon drága
– kényelmes	– mondtam már, hogy drága?
– jól néz ki	

Optimalizáljunk együtt!
tények és tévhitek

[ÍRTA BODAK] **Sokszor halljuk vagy olvassuk azt a nem túl szép szót, hogy „optimalizáció", sajnos leginkább abban a környezetben, hogy ez vagy az a játék mennyire rosszul optimalizált. Azon kívül, hogy ez egy manapság divatos „buzzword", tudjuk egyáltalán, mit is jelent, és mire utalunk vele, amikor emlegetjük?**

Ha végignézünk az elmúlt pár évben megjelent nagy címeken, akkor akár fórumokon, akár a steames értékeléseket átnyálazva rendre előkerül így vagy úgy az alábbi mondat: „ez a játék rosszul lett optimalizálva". Azon kívül, hogy ezzel azt érzékelteti a hozzászólás írója, hogy neki rosszul fut a játék, vajon tudja-e, mi minden rejlik a háttérben? Elgondolkodtató, hiszen a játékélmény szubjektív dolog, akárcsak a kritika. De az elvitathatatlan, hogy ha több száz, ne adj' isten több ezer értékelés jelentős hányada a rossz optimalizációt emlegeti, ott bizony lehet valami gond. A következő oldalakon először kitérünk a személyes részre, majd megnézzük, mi is zajlik a háttérben, és mi mindenre vonatkozik az általánosítás, hogy „ez biz' rosszul optimalizált".



AZ EMBERI TÉNYEZŐ

Legelsőként tisztázzuk, hogy mit is értünk a szó alatt, mert a számítástechnikában szoftver- és hardverszinten is használatos a kifejezés, de korántsem azt jelenti, amire a játékok esetén alkalmazzuk. Maradva a programozásnál, az optimális kód ugyanazt az eredményt éri el, mint a nem optimális, csak kevesebb számítási ciklust igényel a lefutása (magyarul gyorsabb). A játékok terén viszont a lényeg, hogy a hardverek széles skálájának lehető legtöbb kombinációján közel azonos, stabil képkockaszámot produkáljon a program.

Na és a felhasználók mi alapján is ítélik meg egy játék optimalizáltságát? Mielőtt valaki azt gondolná, hogy holmi „user error" összegzéssel semmisnek nyilvánítanánk minden panaszt, előre le kell szögeznünk, hogy nem erről van szó, csupán visszafele fejtjük fel a témakört. Egyszeri játékosként elsősorban a korábbi tapasztalataink alapján ítélkezhetünk, jobb esetben azonos műfajba tartozó játékok között kialakítva egy képzeletbeli relációt. Ezzel önmagában nincs gond és nem is elvárható, hogy mezei felhasználóként a kód mélyére lássunk és tudjuk, hogy mi zajlik a motorháztető alatt. De éppen ezen oknál fogva nem is jelenthetjük ki teljes bizonyossággal, hogy egy játék jól optimalizált-e vagy sem, gyakran egészen más állhat a háttérben. Egy példával szemléltetve, hogy mire is gondolunk: mikor megjelent a Dying Light személyi számítógépekre, attól voltak hangosak a fórumok, hogy mennyire ótvarul fut (értsd: rosszul „optimalizált") a játék a konzolos verziókhoz képest. A probléma viszont banális és könnyen megoldható volt: egész egyszerűen a játék az alapértelmezett beállítás szerint kétszer olyan távol levő objektumokat is megjelenített PC-n, mint konzolon. Ezt az első javítócsomag villámgyorsan orvosolta, mindössze lejjebb vették az értéket, és a panaszok nagy része szinte varázsütésre megszűnt. Optimalizáltak bármit is a kódon? Nem. Na és a játékon? Bizony, azon sem.

Ezzel el is érkeztünk ahhoz a ponthoz, amit ugyan nem szívesen teszünk, de most beskatulyázunk mindenkit. Meglátásunk szerint háromféle játékos létezik: az elsőt nem érdekli semmi, csak telepíti a játékot, és játszik az alapértelmezett beállításokon; a második nagyjából sejti, mire képes a számítógépe, és belövi a játékot valamilyen előre összerakott, alacsonytól az ultramagasig terjedő beállításkészlet alapján (szélsőséges esetben jó mászterrész lévén minden csúszkát és beállítást automatikusan csutkára tol); a harmadik meg pontosan tudja, mire képes a gépe, mellette ismeri és érti is a beállításokat, és ez alapján tökéletesre optimalizálja magának a játékot. A megoszlás a csoportok között korántsem arányos, találgatni reprezentatív felmérések híján nem fogunk, inkább mindenki tegye a szívére a kezét és döntse el, hova tartozik. Ugyanis attól függően hozunk véleményt, hogy melyik kategóriába esünk, ugyanakkor nem

A legutóbbi Need for Speed PC-n és konzolon is döbbenetesen nézett ki, igaz, előbbi változat 4K-s frissítést kapott.

De konzolon miért megy?

A PC és a konzolok közötti különbségek lassan kezdenek elmosódni (már ami felépítésüket illeti) de egy fontos tényező változatlan marad: a hardverkörnyezet konzolon állandó, míg PC-n millió kombináción kell működnie egy programnak. Míg PS4-en minden további nélkül megteheti a fejlesztő azt, hogy a RAM egyes blokkjait feltölti a gyakran használt adatokkal, pontosan megcímezve azokat, addig a PC esetében az sem biztos, hogy egy rendszer rendelkezik-e elegendő memóriával ehhez a trükkhöz. És akkor még nem is számoltunk az adatátvitelhez szükséges sávszélességről, órajelekről és még sorolhatnánk – mind-mind fontos tényező.

minden esetben a játék optimalizáltsága a ludas. Térjünk vissza egy mondat erejéig a már egyszer példaként felhozott Dying Lighthoz: itt az alapértelmezett beállítások voltak elszámolva, vagyis minden bizonnyal az első és a második csoport tagjai elégedetlenkedhettek, de ettől függetlenül a hiba nem az ő készülékükben volt, de nem is a játék volt optimalizálatlan (Istenem, de hülye szó ez).

Tovább bonyolódik tehát az amúgy is sokismeretlenes egyenlet, hiszen nemcsak a saját szubjektív megítélésünk, skatulyánk és hardverünk, hanem a fejlesztői gyakorlat is meghatározó lesz a végeredmény szempontjából. Sok múlik azon, hogy mit tart elérendő célnak a fejlesztőcsapat, és miként sikerül egyensúlyoznia a látvány és a teljesítmény között húzódó vékony pallón. Ahogy az sejthető, ez a tényező is nagy szórást mutat: van, ahol csak egy meghatározott képkockaszám, és van, ahol egy meghatározott felbontáson ugyanez, de legjobb esetben ezek együttes, meghatározott képminőség mellett való elérése a végső cél a minimum vagy az ajánlott rendszerkövetelménynek megfelelő számítógépen.

SZÁMÍTÓGÉPÜNK, A KOCKAGYÁR

Most, hogy nagyjából letudtuk az érme szubjektívebb oldalát, lássuk, mi minden rejlik a motorháztető alatt! Úgy képzelhetjük el az egészet, mint egy futószalagot, amelyre a gyár egyik felében (CPU) a tervrajzot találják ki és rakják föl, a másik felében (GPU) meg összeállítják a terméket. Ha bárhol túl sokáig tart a munka, értelemszerűen késik vagy kimarad a képkocka, de ugyanez a helyzet, ha túl sok adatot akarunk átjuttatni egyik helyről a másikra. Ebből az is következik, hogy ha nincs „egyensúlyban" a hardver, vagyis gyenge processzor mellé erős videokártyát társítunk vagy éppen fordítva, akkor a rendszerünk lesz optimalizálatlan és a képkockagyár a leglassabb egység teljesítményénél gyorsabban képtelen lesz dolgozni. A következőkben nagy általánosságban végigvesszük, hogy a számítógép mely részei mit csinálnak, és hány ponton akadhat el a futószalag. Nagyon leegyszerűsítve a folyamat a következő: a processzor (central processing unit, CPU) kitalálja, mit és hogyan kell megrajzolni, majd utasításokat küld a videokártyának, pontosabban a rajta található grafikus processzornak (graphics processing unit, GPU), melyek alapján az megrajzolja a képet.

Mindegyik lépés további részfeladatokból áll, melyeknek elvégzése után egyesével frissül az összes pixel. A CPU dolga tehát minden egyes objektumról eldönteni, hogy meg kell-e jeleníteni (más szóval renderelni) azt. Ezt bizonyos előfeltételek alapján teszi, melyek közül a legegyszerűbb a kitakarásos selejtezés vagy eldobás (angolul culling), vagyis ha egy ház takarja a mögötte lévő ellenfelet, nem küld a kirajzolására utasítást a GPU-nak. Miután eldőlt, hogy mi lesz renderelve, a CPU a vonatkozó adatokat utasításba gyűjti és átadja a GPU-nak, ez az úgynevezett draw call. Másképpen leírva: egy draw call egyetlen, háromszögekből álló térhálóba rendezi a megjelenítendő képet és minden rá vonatkozó információt, például az alkalmazott textúrákat és a fényforrások pozícióját. Ha egyes objektumok osztoznak adatokon, azok kombinálhatóak, ez az úgynevezett batching. Magyarul: ha egyszerre öt Pinky Demon ront rád, akkor nem

A Crysis idén ünnepli tizedik születésnapját, megjelenésekor szinte nem volt PC, ami elbírt volna vele, pedig optimalizálták.

A tavalyi év legszebb játékának megválasztott Battlefield 1 viszonylag jól skálázható, igaz, mindenből kell neki a kakaó.

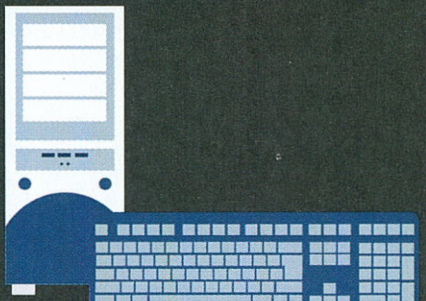
külön-külön foglalnak helyet a draw callban, hanem egy hivatkozáson osztoznak, amely a rájuk vonatkozó textúrákra mutat, így a GPU számára leegyszerűsített, optimalizált a parancs. A GPU sorban fogadja a CPU által adott utasításokat, és egy egész sor shader (ezekről picit később) utasításainak megfelelően módosítja a „nyers" adatokat, majd a monitorra rajzolja a végső képet. Ideális esetben ez másodpercenként a képernyő frissítésével azonos mennyiségű képkockát jelent, ha ez nem történik meg, akkor beszélünk „lag"-ról meg „frame drop"-ról. Ha pedig jelentősen több állóképünk van, mint amennyit a megjelenítő kezelni tud, akkor tulajdonképpen egybecsúsznak a képek, és az egyik kirajzolását még be sem fejezte a GPU, már készül a következő. Igaz, ez kisebb probléma, és egyszerűbb orvosolni, mint a gyenge képfrissítést, de ekkor következik be a képtörés, idegen szóval screen tearing. Ezt hivatott megakadályozni a függőleges szinkronizálásnak nevezett eljárás (V-sync), sőt újabban hardveres, monitorba épített megoldásokkal is előálltak már a gyártók (G-sync, Freesync).

ÁRNYALJUK A KÉPET

Na de mik is azok a shaderek? Fizikailag a videokártyán helyet foglaló, specializált logikai áramkörök, tulajdonképpen processzoroknak (shader processing unit, SPU) is nevezhetjük őket, bár felépítésükben jelentősen eltérnek a CPU-tól. Ráadásul a két nagy gyártó más-más megoldással állt elő, az AMD „Stream Processor", míg az nVidia „CUDA Core" becenévvel illeti ezeket, és bár felépítés tekintetében eltérnek egymástól, feladatuk ugyanaz. Ez pedig nem más, minthogy a fentebb már említett utasítások alapján megalkossák a képet, majd különféle matematikai transzformációk után a lehető legélethűbbé tegyék azt. Innentől beszélünk már szoftveres értelemben vett shaderekről, melyekről csak felsorolás szintjén teszünk említést, olyan sorrendben, ahogy azok a képet átalakítják. Az első a Vertex Shader, mely a háromdimenziós térháló kétdimenzióssá alakításáért felelős; ezt követi a Geometry Shader, mely a geometria átalakításában játszik szerepet; utána a Tesselation Shader (hull és domain) a nézőponttól való távolságnak megfelelően egyszerűsíti vagy sokasítja a

Párhuzamos fejlődés

Elterjedt téveszme, hogy a konzolok csak lehúzzák a PC fejlődését, és visszafogják a piacot. Ez borzasztó tévedés, a cikkben is emlegetett Unified Shader Model tette lehetővé, hogy egyetlen SPU képes legyen kezelni a Vertex és Pixel shadereket is. Magyarán ma már nem kell két különböző áramköri elemet felzsúfolni a lapkára (ami további bonyodalmakat okozott egyébként), hanem egyetlen egység képes megoldani mindkét számítást a szabványosításnak köszönhetően. Ezzel új magasságok nyíltak meg a videokártyák előtt is, és ezt bizony az Xbox 360-nak és az ATI-nak (ma már AMD) köszönhetjük.



részleteket; végül a Pixel Shader vagy Fragment Shader egyesével meghatározza a képpontok végső színét és színmélységét. A fennakadások elkerülése érdekében az úgynevezett Unified Shader Model pedig biztosítja azt, hogy a különböző API-k (OpenGL, Direct3D, Vulkan) „egy nyelvet beszéljenek" a shaderekkel, és a különböző transzformációk után a kép megjelenhessen a monitoron.
Joggal kérdezhetitek, hogy mi köze ennek a technoblablának az optimalizáláshoz. A válasz egyszerű: egy rosszul megírt shader komoly fennakadásokat okozhat a rendszerben, különösképpen, ha egy olyan eljárásról van szó, amit a videokártyánk nem is támogat. A teljes képhez hozzátartozik még az is, hogy a már bejáratott játékmotorok (Unreal, Source stb.) ugyan rendelkeznek előre megírt shaderekkel, de ezek félresikerült alkalmazása is könnyen galibát okozhat.

AZ EFFEKTERDŐ MÉLYÉN

Most, hogy ismerjük a képgyártás folyamatát, már csak az egyes tényezők és az azokkal járó nehézségek részletezése maradt hátra. Az első és legfontosabb nyilvánvalóan a felbontás: minél több képpontot kell kiszámolni, annál több munkája van a számítógépnek. A FHD 1920×1080 pixelével lényegesen könnyebb dolga van képkockagyárunknak, mint a 2K 2048×1080 körülbelül 2.2 millió képpontjával, aminél értelemszerűen nehezebb a 4K 5.7 millió pixelje, de az arányok eltolódnak, ugyanis a „nyers" képpel ellentétben nem két és félszer, hanem nagyjából négyszer-ötször annyi számítókapacitást igényel a képalkotás, mire a shaderek is elvégzik a munkát. Ezen egész egyszerűen nem lehet változtatni, a megjelenítendő pixelek száma állandó, végső soron a felhasználó által meghatározott érték. Eltérhetünk lefelé vagy felfelé is a monitor felbontásától, előbbi esetén fel kell skálázni a képet, ami homályosabb eredményhez vezet; utóbbi esetén viszont leskálázásra kerül sor, ezzel valamivel szebb a látvány, de jóval nehezebb is a dolga a gépnek.

NEMCSAK A JÁTÉKOKAT KELL OPTIMALIZÁLNI, DE A FELHASZNÁLÓK GÉPÉT IS: A NEM MEGFELELŐ KOMPONENSEK KÉPTELENEK KISZOLGÁLNI EGYMÁST.

Ezt követik a különféle élsimítási (anti-aliasing, AA) effektek, melyek célja a recés élek vagy „lépcsők" eltüntetése a képről. A Supersampling (SSAA) talán a legköltségesebb mindegyik módszer közül, ennél ugyanis az összes megjelenítendő képpontnál, azok környezetében elhelyezkedő pixelből vett minták alapján egy átlagot képeznek, és ez határozza meg annak végső színét. Ennek „kíméletesebb" változata az adaptív SSAA, ami csak az egyes objektumok peremén végzi el ugyanezt. A Multisampling (MSAA) tulajdonképpen az SSAA egy változata, csak itt nem minden egyes összehasonlítás után változtatunk az eredeti képponton, hanem csupán egyszer, már amennyiben a térháló egyazon háromszögéről vettük a mintákat. Éppen ezért jóval gyorsabb az eljárás, de az alkalmazott módszertől függ a képminőség, illetve az erőforrásigény. A Fast Approximate (FXAA) ugyan hasonlít az adaptív SSAA-hoz, de ahhoz képest egy jóval fejlettebb élsimítási módszer. A már kész képről először egy analízis készül, mely meghatározza, hogy hol van jelentős színmélységbeli eltérés, és csak a határokon elhelyezkedő pixeleken végez módosításokat. Az FXAA-hoz hasonlóan működik az Morphological (MLAA) és annak fejlettebb változata, a Subpixel Morphological (SMAA) is, ezek tulajdonképpen mind utólagos effektek, vagyis nem a képalkotásnál végzik az élsimítást, hanem miután az elkészült, meghatározott eljárás alapján „elmossák" egyes részleteit.

A nehéztől a közepesen nehézig terjed a fény- és árnyékeffektek kivitelezése, az újabb megoldások, mint amilyen az átszűrődő fény (god rays), komoly terhet rónak a videokártyára. Ahogy halad az idő és fejlődik a technológia, úgy válnak ezek is egyre jobban optimalizálttá, erre remek példa a Crysis esete, melynél a környezeti tárgyak árnyékolása (ambient occlusion) izzasztotta meg a grafikusvezérlőket, ma már jobb módszerek állnak rendelkezésre, és nem jelent akkora feladatot az azonos látvány elérése. És bár nem effekt, hanem fizika, de aktuális a Witcher 3 és az nVidia Hairworks körüli hajcihő, melynél Geralt loboncának szimulációja akasztotta ki a hardvereket.

ZÁRSZÓ

Ahogy a fentiekből kitűnik, a számos shader, effekt és látványelem erdejében könnyű elveszni, és olykor nehéz megmondani, mi is a ludas. Van, hogy egyetlen tényező öli meg a teljesítményt, mert hardverünk nem támogatja megfelelően. Van, hogy elméretezzük beállításainkat gépünk teljesítményéhez mérten. Van, hogy az alapértelmezett beállítások körül akad gubanc. De természetesen van olyan is, hogy a programozók gányolják el a kódot, és elakad a képkockagyár futószalagja.

EGY JELSZÓ MIND FELETT

LastPass jelszószéf

[ÍRTA **BULLSEYE**]

Minél fiatalabb valaki, annál inkább hajlamos alufóliasapkás idiótának nézni azt, aki az internet biztonságáról papol. Nagyjából addig, amíg a saját kárán meg nem tanulja, hogy mégiscsak számított azoknak, akik bárkit lenyúlnak, ha elég könnyű ezt megtenni.

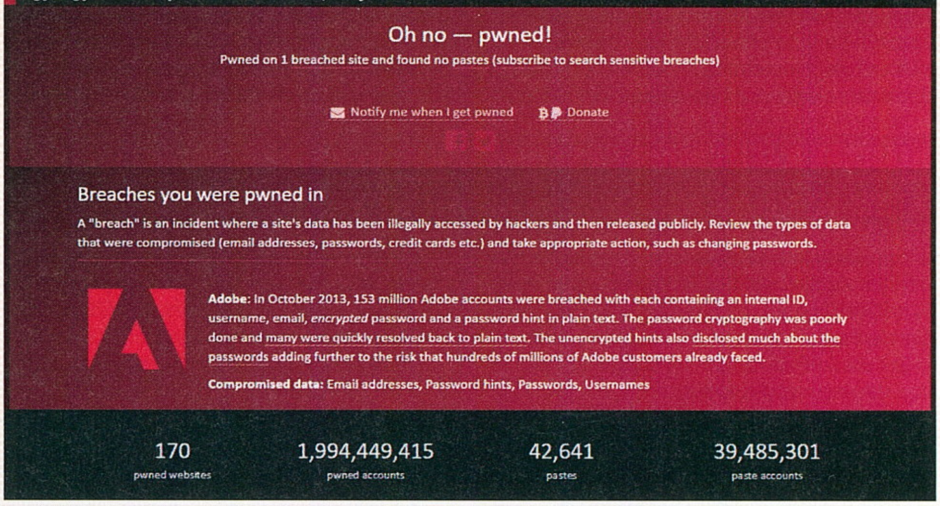
Természetesen érthető, ha valakit nem zavar a Google, a Facebook vagy akár a titkosszolgálatok adatgyűjtése, mivel nem terrorista, nem bűnöző, és nyilván soha nem néz olyan pornót, amely ne találkozna a társadalom 100 százalékának helyeslésével. De akinek már akad néhány legális teljes játéka (például a Guru jóvoltából), annak van vesztenivalója, így talán komolyabban veheti az adott platform biztonságát, különösen, amikor lenyúlt fiókokról olvas, vagy ő maga kap egy gyenge adathalász üzenetet.

Szerencsére ezt maguk a platformok is komolyan veszik, és igyekeznek rávenni mindenkit a kétlépcsős azonosításra, appokon vagy legalább SMS-en keresztül. Ez időigényes és néha kellemetlen (pláne, ha elhagyjuk a telefont), de elég biztonságos. Akkor ezzel vége is a cikknek, mindenki mehet vissza játszani? Nos, aki már használ valamilyen jelszószéfet, nyugodtan leléphet; aki még nem, de már nézelődik, tekerjen egy kicsit előre. A többiekkel, attól tartok, meg kell ejtenünk a kínos felvilágosító beszélgetést arról, amikor egy felhasználó és egy weboldal annyira szereti egymást, hogy készítenek egy közös jelszót.

EGY APRÓCSKA KALAPOCSKA...

Nyilván mindenki látott már olyan filmet, amiben a szereplőknek hivatalnul kell bejutniuk valami titkos helyre, ehhez pedig ki kell deríteni a jelszót. Ha sikerült, akkor annak ellenére beléphetnek, hogy valójában semmi keresnivalójuk ott, sőt kifejezetten rossz szándékkal érkeztek – legalábbis a hely gazdáinak szemszögéből. Az internetes jelszavakkal ugyanez a helyzet. Ezekkel igazoljuk, hogy mi szólunk hozzá barátaink feltöltött képeihez, küldünk személyes üzenetet nekik, választunk ki megvásárlandó játékokat, és fizetünk értük. Ha a jelszót másnak is elmondtuk, visszaélhet vele, de legalább sejthetjük, kin kell levernünk a dolgot. Azonban, ha a jelszó könnyen kitalálható, akkor bárki kedvére szórakozhat a fiókjainkkal, na meg azok kényes tartalmával.

Távol álljon tőlünk a sznobizmus, de aki legalább egy nagyobb adatlopásnak nem áldozata, annyit is ér!

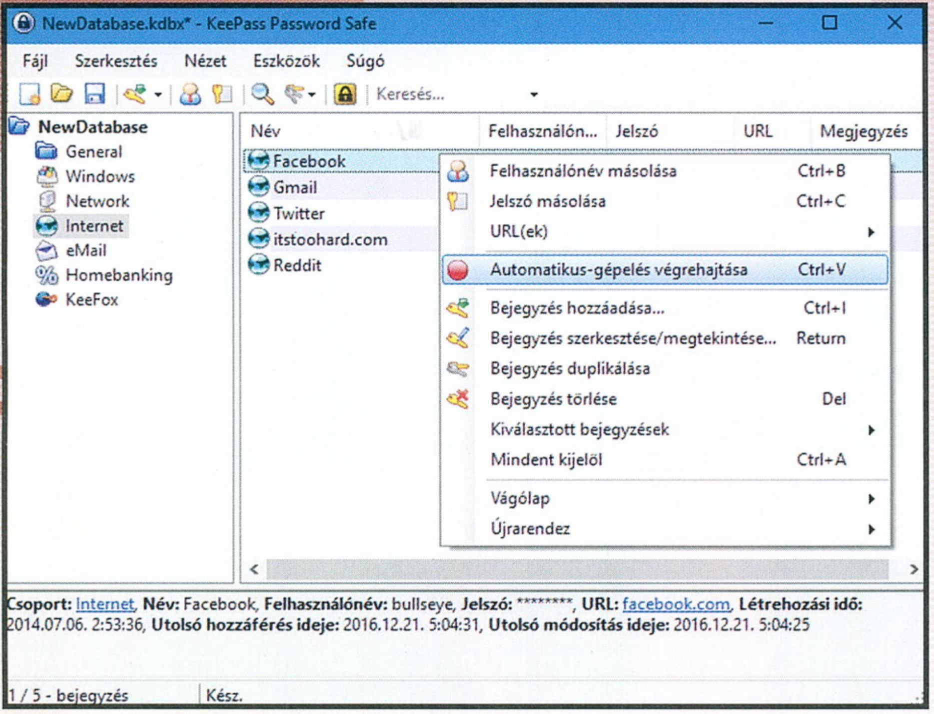


Minden évben elkészül a leggyakoribb és ezáltal legkevésbé biztonságos (mondjuk ki: legszánalmasabb) jelszavak listája. Élén általában a szimpla 12345678 számsor hosszabb-rövidebb variációival, valamint a password és letmein kifejezésekkel. Hogy ezek miért rosszak? Mert minden egyes jelszótörési lista elején is ezek találhatóak, azaz, ha valaki ismeri az e-mailcímünket, egy egyszerű programmal végigpróbálgathatja ezeket, és ha az oldal nem elég jól védett az ilyen kísérletek ellen, néhány másodperc alatt bejuthat a fiókunkba. A nevünk és születési évünk kombinációja elsőre jobb megoldásnak tűnik, hiszen ezen a listán biztos nincs rajta. Azonban, ha ismerősünk törne fel, neki biztos eszébe jut majd, ha pedig profikról van szó, nekik jó eséllyel ott vannak ezek az adatok a netről vásárolt/lopott adatbázisban, ami alapján a programjuk próbálkozni fog.

A megoldás egyszerű: egyéni és hozzánk nem köthető, de megfelelően hosszú és összetett jelszó kell. Egyre több oldal már kötelezően elő is írja az utóbbi két elemet, nem véletlen a sok vicces kép arról, hogy jelszógyártáskor

Helyi, nyílt forrású, gluténmentes széf

A LastPass egyik legnagyobb előnye, hogy a kódolt adatbázist a felhőben tárolja, így bárhonnan elérhetjük, és könnyedén szinkronizálhatjuk eszközeink között. Azonban ez nem mindenkinek tetszik, mivel a felhő misztikus csillámpóni birodalom helyett csak egy távoli, idegen tárolórendszert jelent. A saját gépen tartott megoldások kedvelőinek régóta kedvence a KeePass nyílt forrású, ingyenes alkalmazás. A program megjelenésében talán nem olyan elegáns, mint a LastPass, és alapállapotában sem annyira kényelmes, azonban így is sokoldalú, hasznos, és nagyon biztonságos. Ráadásul az oldalán (keepass.info) elérhető több tucat beépülő modullal bővíthetjük képességeit, integrálhatjuk a legnépszerűbb böngészőkbe, tovább növelhetjük a biztonságát, és persze magyar fordítást is letölthetünk a kezelőfelületéhez.



milyen különleges elvárásoknak kell megfelelni. Legtöbbször az elviselhetetlen követelmény mindösszesen minimum 8 karakter, benne legalább egy kis és nagybetű, valamint egy szám – nem kimondott Dark Souls-szint. Igaz, nem könnyű olyan, könnyen megjegyezhető szót kitalálni, ami mindezt tartalmazza, és nem csak mi érezzük erősnek, de valóban az. Sok oldal ezt is méri helyettünk, de ha régebbi kódjainkra lennénk kíváncsiak, a howsecureismypassword.net oldalon kideríthetjük, hogy egy hasonló karaktersort mennyi idő alatt fejtene meg egy sima asztali számítógép a brute force módszerrel. (Az eredményt nyugodtan osszuk el nagyon sokkal, tekintettel a töréssel foglalkozó bothálózatokra.)

A legjobb megoldás a szakértők szerint, ha nem jelszóban, hanem jelmondatban gondolkodunk, úgy a hossz sem jelenthet gondot és a kötelező kombinációknak is akad hely. Például nem lennénk meglepve, ha Chris fő jelszava „ÉsChochoNyafog,sokat444" lenne, ami minden szempontból elég erős.

SZÁZ JELSZÓT, EZRET!

A rossz hír, hogy ezzel még nem végeztünk. Egyetlen szupererős, kitalálhatatlan jelszó nem elég, a hackerek ugyanis rendszeresen szereznek meg teljes adatbázisokat különféle oldalakról és szolgáltatásokból. Ezek jó esetben ugyan titkosítva tartalmazzák a jelszavakat (sajnos ellenkezőjére is volt már példa), ám azok visszafejtése csak idő és számítási teljesítmény kérdése. Érdemes mindenkinek ellátogatnia a haveibeenpwned.com címre, és megnézni, kikerült-e már az e-mailjéhez tartozó jelszó bármilyen nagyobb, nyilvánosan elérhető listára. Ha valaki ezekhez a nyilvános vagy még csak a feketepiacon létező listákhoz hozzájut, és visszafejti a jelszavunkat, egyszerűen csak végigpróbálgatja az e-mailcímünkkel párosítva minden más fontosabb oldalon, hátha bejut vele.

Emiatt nem jó megoldás az sem, ha egyetlen erős alapjelszót használunk, minimálisan variálva és az oldalakra szabva. Például egy steames (Stxxxxxx) és origines (Orxxxxxx) jelszó ismeretében a uPlayes már elég könnyen kitalálható. Bonyolultabb testre szabás esetén pedig nagyjából ugyanott tartunk, mint a komplex jelszavak kitalálásával és rögzítésével.

Akinek most rossz előérzete van, nem fog csalódni: minden egyes oldalhoz erős, egyéni jelszót kell gyártanunk. És akkor még nem beszéltünk arról, hogy időnként frissítenünk kellene ezeket, éppen azért, hogy ha tudtunkon kívül kilopják az adatbázist a cég szerveréről, még azelőtt cseréljünk jelszót, mielőtt megfejti azt egy botnet vagy szuperszámítógép. Ennyi különféle jelszó hosszú távú fejben tartása még a memóriabajnokok számára is kihívás lenne, nagy szerencse, hogy erre nincs is szükség, a címben és felvezetőben említett eszközöknek hála. Igen, megérkeztünk a jelszószéfekhez, és remélhetően mostanra mindenki belátta, hogy ezek használata létszükséglet.

BIZTONSÁGOS ÉS KÉNYELMES

A LastPass nem véletlenül hirdeti magát úgy, mint az utolsó jelszó, amire emlékeznünk kell. A jelszószéfek működéséből adódik, hogy egyetlenegy bivalyerős mesterjelszót kell csak megjegyeznünk hozzájuk, és minden továbbiról azok gondoskodnak.

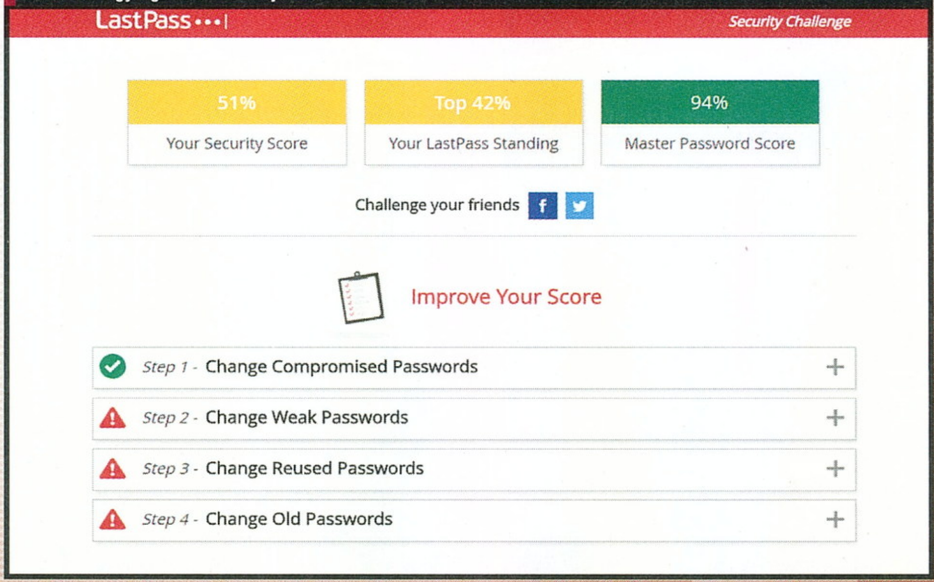
A mesterjelszót viszont tényleg meg kell jegyeznünk, azt ugyanis a jelszóadatbázis kódolásához és visszafejtéséhez használja a rendszer, a saját gépünkön, így a cég nem ismeri, és nem tudja elküldeni, ha mégis kimegy a fejünkből. Vészhelyzet esetére SMS-ben kérhetünk kódot a mesterjelszó törlésére, de a folyamat nem egyszerű, nem kellemes, és némi előkészületet is igényel, így jobb megfelelő alapjelszót választanunk.

A jó hír, hogy innentől viszont sokkal kényelmesebb lesz a netezésünk. A LastPass beépülhet a főbb böngészőkbe és mobil operációs rendszerekbe. Ha letöltöttük, és egyszer testre szabtuk a beállításait (bejelentkezési és kiléptetési szabályok, kétlépcsős bejelentkezés, tucatnyi egyéb biztonsági lehetőség a paranoia-szintünktől függően), valamint importáltuk a böngészőink jelszóadatbázisát, megkezdi a tevékenységét, mint internetes inas. Ha új jelszót adunk meg, rögtön felajánlja az elmentését, jelzi, ha egy meglátogatott oldalnak ismeri a belépési adatait, sőt a megfelelő űrlapmezőket is kitölti számunkra, mindössze egy kattintásra, vagy ha úgy állítjuk be, bejelentkezik helyettünk. Mellesleg figyeli az ismétlődő jelszavakat, és bármikor generál nekünk kellően biztonságosat a megadott feltételeink alapján – és ezek csak az alapfunkciói.

A sima jelszavak mellett létrehozhatunk űrlapokat is, például hitelkártyához, címhez, vagy hasonló, gyakran megadandó fix adatokhoz, és sima jegyzeteket minden másra. Ha komolyabb régi adatbázissal dolgozunk, érdemes a biztonsági ellenőrzéssel kezdeni a széfben (valamint törölni azokat a böngészőkből, ahol kevésbé jól védettek), ami az összes jelszót elemzi, és nem túl finoman jelzi, mennyire gyengéket használtunk eddig. Némelyiknek még a cseréjét is felvállalja, de ezen a téren azért akadnak még problémák, a többséget nekünk kell egyesével frissíteni.

A még jobb hír, hogy mindezt ingyen teszi. Sőt jelenleg az évi kemény 12 dollárba kerülő prémium változat melletti legnagyobb érv, az eszközök közötti szinkronizálás is része az ingyenes verziónak, így mindenkinek érdemes kipróbálnia a rendszert. Elég könnyű vele megbarátkozni, és nagyon hasznos kiegészítő. Akinek mégsem sikerül ráhangolódnia, számos további jelszószéfet próbálhat még ki, csak valamelyiket végül kezdje használni, a saját érdekében.

Ilyen, amikor a szerző vizet prédikál... – és újévi fogadalomként kezdheti lecserélni a gyenge és ismétlődő jelszavait.



NAGY TEST, NAGY ÉLVEZET

LG 29UM58

[ÍRTA BULLSEYE] **Akármilyen menőnek is hangzik a 4K felbontás, duál GTX 1080 legyen a talpán, ami képes azon biztosan 60 fps fölött tartani a legújabb játékokat. Egy sima, 21:9 képarányú monitor ellenben visszafogottabb VGA-val is egészen új élményeket adhat.**

Hogy őszinte legyek két okból is kíváncsi voltam az LG ultraszéles IPS paneles monitorára. Egyrészt természetesen ki akartam próbálni, milyen előnyökkel vagy akár hátrányokkal jár ez a még nem annyira megszokott felbontás. Másrészt meghökkentett a visszafogott ár, ami miatt esélyes volt, hogy a karácsonyfa alá is bekerülhet, a régebbi TN paneles kijelzőm felváltására. Az LG pedig örömmel küldött egy példányt próbára.

Mivel 24 hüvelykes monitorról váltanék feljebb egy kicsit, a sorozat középső, 29 hüvelykes modellje jó választásnak tűnt az ismerkedésre. Az 1920 × 1080 felbontás így 2560 × 1080 képpontra nőtt, ami a 1440p érában a keményvonalas játékosok szemében már kisebb szentségtörésnek tűnhet, de számomra ez is előnynek számított – ismét csak két okból. Az egyik az volt, hogy picivel nagyobb képpontméretre vágytam, amit némileg kényelmesebb nézni a hajnali, fáradt cikkírás közben is. A másik a szememhez hasonlóan kissé elöregedett konfigurációm, amiről még csak nem is feltételezhettem, hogy a 2560 × 1440 képpontos felbontásban képes lenne diavetítésnél komolyabb sebességre az újabb és közeljövőbeli játékokban.

Az UM58 az LG ultraszéles monitorjainak belépőmodellje, ennek megfelelően felszereltsége sem túl bőséges, és a talp is csak dönthető. Ráadásul utóbbi felcsavarozásához vagy kisebb segítőcsapatra van szükség, vagy hasra kell fordítani a monitort, ami elsőre kissé ijesztő lehet, főleg annak, aki látott már megkarcolódott kijelzőt. Szerencsére ezt a szakaszt sikerült sérülések nélkül zárni, és áttérhettem a kábelezésre, ami az összesen két darab HDMI bemenet miatt nem volt különösebben kalandos feladat. Ahogy a kellemesen nagyméretű, logikus elrendezésű és a káva alján lévő mini joyjal könnyen kezelhető menü kipróbálása sem.

IGAZI SZÉLESVÁSZON

Nagyjából egy másodpercig tart meglátni egy új, IPS panellel szerelt monitor előnyét a TN-eshez képest – de a kettő képe egymás mellett még sokkolóbb volt számomra. Az IPS panelnek már a finomhangolás előtti állapotban is sokkal jobbak a színei, ráadásul nem kezdenek rohamosan fakulni, ha kicsit oldalra lépünk vagy gurulunk a székkel valamiért. Ez persze hagyományos felbontású verziókra is igaz, de utóbbi tulajdonság különösen fontos az extra széles kivitel miatt.

A 21:9-ES PANELEK EGYIK LEGJOBB BELÉPŐSZINTŰ DARABJÁRÓL VAN SZÓ, ÁM MINT ILYEN, SAJNOS NEM VITTÉK TÚLZÁSBA A MONITOR FELSZERELTSÉGÉT.

Az egyszerűbb, mindennapi műveleteknél előny lehet, hogy egymás mellett szépen elfér két böngésző vagy rendszerablak, ahogy a fórumozás és böngészés közbeni videózás sem annyira bélyeg méretű a nagyobb helynek köszönhetően. Munkára pedig fantasztikusan kényelmes a 2560 pixelnyi szélesség. Nyilván több monitorral is elérhető hasonló szabadság, de ahhoz több pénz szükséges, valamint több hely az asztalon, és a kijelzők között ott lesz elválasztóvonalként a készülék kávája. Az egyetlen problémám abból adódott, hogy nem készítettem el a házi feladatomat, így kissé meglepett, hogy a 29" képátló ellenére a képpontok valamivel kisebbek, mint amiről váltani akartam, amit persze könnyedén orvosolhat a 34 hüvelykes modell – némi felárért.

Ami a filmeket illeti, erre a környezetre születtek, pontosabban fordítva. A lényeg, hogy fantasztikusan fest egy film, ami kitölti a teljes monitorfelületet. Cserébe viszont a sorozatoknál megjelenik egy fekete csík a kép két oldalán, ami nem különösebben zavaró, a sorozatok általában amúgy is sokkal kevésbé építenek a látványos képsorokra, mint a filmek.

AKIT A 21:9 FÜSTJE MEGCSAPOTT

Az IPS panelek előnye a jobb színkezelés és a lényegesen jobb betekintési szög, míg a TN a fekete megjelenítésében és a reakcióidőben jobb – két olyan terület, ami miatt minden játékos aggódhat. Szerencsére a rosszabb reakcióidő már évek óta 5 ms-t jelent, ami játékra is tökéletesen alkalmas, a feketére pedig ráerősített az LG a hangzatos Black Stabilizerrel, így a sötétben bujkáló ellenfelek sem extra veszélyesek. Amitől én sokkal inkább tartottam, az a félig-meddig különleges felbontás támogatása. Jöjjön előbb a jó hír: modernebb játékoknál ez ritkán jelent problémát. Az újonnan megjelenő programok döntő többsége natív 21:9 támogatással érkezik, így alaposan kiélvezhetjük a szélesebb látótér előnyeit. Az 1-2 éves címek többsége szintén könnyedén rávehető erre a képarányra.

A kevésbé jó hír, hogy a régebbiekkel már akadnak gondok: kisebb-nagyobb torzulásokkal lehet számítani, vagy simán csak megjelenik a középre behúzott, 1080p-s kép, két vastag csíkkal az oldalain. Még rosszabb a helyzet az általam annyira kedvelt keretmentes ablak módban. Mivel ez a 21:9-nél is kevésbé támogatott, amúgy is gyakran használok hozzá külső programot, de az nem egyszer kudarcot vallott az ultraszéles környezettel, így maradt a sima ablak a képernyő közepén, az ikonok között, vagy jött a visszatérés a teljes képernyős módba. Lehet, hogy sokaknak ez erősen First World Problem, azonban, ha valaki nem képes élni egy-két régebbi kedvence nélkül, érdemes ellenőriznie például a www.wsgf.org/mgl listáján vagy a szerény nevű ultrawidemasterrace Steam csoportban, hogy a játék mennyire lesz élvezetes ultraszéles verzióban.

Eszköz: **monitor**
Info: **www.lg.com/hu**
Ár: **72 000 Ft**

PRO	KONTRA
– több hely az ablakoknak	– kicsit erősebb VGA kell hozzá
– nagyobb látótér játékokban	– nincs Freesync
– megfizethető ár	– minimális felszereltség

RAZER Kraken Pro V2

[ÍRTA: CHOCHO]

A Razer nem sokat várt az újabb Kraken-modell piacra dobásával: a Pro V2 tavaly összel jelent meg, hogy a gyártó szándéka szerint az esportolókat, valamint a legnagyobb rajongóikat célozza meg. Ez a csoport azonban többet érdemel.

Kezdjük ott, hogy a Kraken Pro V2 az ég világon semmi olyan nem tud, amit egy nem esportolóknak ajánlott füles képtelen utána csinálni. Ez kérem egy teljesen hétköznapi sztereó fejhallgató. Hogy ettől rossz-e a Pro V2? Dehogy. Mindössze az esportos cukormázat kell lehámozni róla és elfogadni a tényt, miszerint ettől a kütyütől senki sem lesz egyből Vizicsacsi.

A Pro V2 egyébként nem egy teljesen önálló termék, hanem a Kraken-sorozat legújabb szériájának belépőmodellje. Aki 7.1-re vágyik, a Kraken 7.1 Chroma V2-vel próbálkozzon. Igaz, az többe kerül: a gyártó hivatalos oldalán 110 eurót, azaz több mint 34 ezer forintot kérnek érte. Ezzel szemben a sztereó Pro V2 „csupán" 90 euró, azaz 27 ezer forint. A 7.1-es hangzás olyan extra, ami nélkül boldogul a legtöbb játékos, szóval, ha csak egy jól szóló headsetre vágytok, amit nem kell lecserélni egy darabig, a V2-vel is meg lesztek elégedve.

A RAZER ISMÉT EGY JÓ, DE NEM KIEMELKEDŐ TERMÉKET RAKOTT AZ ASZTALRA, PERSZE NEVETSÉGES ÁRON. HA OLCSÓBB LENNE, MI IS SZÍVESEN AJÁNLANÁNK.

AMI AMI, AZ AZ

Csodát persze nem lehet várni az eszköztől. Már a külalakja is „tipikusan razeres" jellegzetességeket hordoz, első látásra ember legyen a talpán, aki meg tudja különböztetni az elődjétől. Az anyagminőség azonban javult: a fejhallgatót egy alumíniumváz tartja össze, és bár így is recseg-ropog (ez is razeres vonás sajnos), jóval masszívabb a régi Krakeneknél talán tovább bírja a strapát, mint pár korábbi Razer-holmi (Chris Man O' Warja például alig pár hét használat után „szétesett", béke hangjegyeire). A pánt belső oldalát puha szövet, a külsőt igényes műbőr borítja, utóbbin a Razer felirat is ott feszül, persze szigorú fekete színben – nálunk egy szénfekete példány járt, de egyébként létezik neonzöld és fehér is, ha esetleg valaki ezekre vágyna.

Ergonómiai szempontból a Pro V2 rendben van: a fülpárnák vertikális pozíciója 5 centimétert állítható, borításuk szintén műbőr, kellemesen puha, nem feszíti a viselő fülét. Ugyanakkor ez a fajta műbőr eléggé izzaszt; a PC Guru szerkesztőségében a cikk írásakor nem volt különösebben meleg (gond akadt az új iroda fűtésrendszerével...), ennek ellenére a fülemen egy óra Pro V2 viselést követően már csurgott a víz. Nyáron, 40 fokban ez okozhat gondokat – bár tegyük hozzá, alig akad olyan fejhallgató, amelyiktől nem izzadok.

Csatlakozók terén nem vagyunk elkényeztetve. A Kraven Pro V2 két jackkel köthető a gépre (vagy bármilyen jackes eszközre), ezek közül egy a hangoként, egy a mikrofonért felel. Mert persze van mikrofon is, ezt a bal fülpárna műanyag keretéből csalogathatjuk elő. Működik? Persze, átmegy rajta a selymes hangunk, lapozzunk! A vezetéken találunk egy hangerőszabályozót és egy ki-bekapcsoló gombot, maga a kábel pedig szövetborítást kapott, hogy elviselje az olyan viszontagságokat, mint amikor átgurulok rajta a székemmel. Összefoglalva tehát a külső és a Pro V2 alapvető tulajdonságai rendben vannak – na de mi a helyzet a megújult hangzással?

ROBBAN A DOBHÁRTYÁD

Hát semmi; pontosabban nincs megújult hangzás, a V2 majdnem teljesen ugyanúgy szól, mint az elődje. Ez azt jelenti, hogy a lágy hangok nem elég hangsúlyosak, mondhatni piszmogásnak tűnnek a mindent elnyomó basszus mögött. Ezt ráadásul emulációval éri el a fejhallgató, ugyanis 2.0-s és nem 2.1-es megoldásról van szó (azaz nincs benne mélynyomó). Ebből a szempontból persze valahol becsülendő a durván jó basszus, de akárcsak az első Kraken Prónál, a kevesebb több lett volna. Elképzelni sem tudom, miért lenne jó ez a fajta hangkeverés pont az esportban, ahol minden apró hangnak át kell jönnie. A beszéd ilyenkor a legfontosabb, a Pro V2 azonban még ezt is elnyomja, ha nem kalibráljuk be minden játék előtt az adott szoftvernek megfelelően. Ehhez egyébként ismét a Razer Synapse nevű programot használhatjuk, ugyanúgy mint a gyártó többi terméke esetében.

Azt persze nem vitathatjuk el a Pro V2-től, hogy amikor valami robban, akkor az nagyot robban, vagy ha dübörög a basszus, akkor majd lerepül a fejtetőnk – akciójátékokhoz ez még ideális lehet, máshoz annyira nem ajánlom. Zenehallgatásra viszont egyáltalán nem alkalmas, hacsak nem valamilyen elektronikus rémálmot szeretnénk megélni a maga teljességében. Itt megemlítendő, hogy akad a Krakenből egy utcai viseletnek szánt kiadás is, amiből hiányzik a mikrofon. Ez a Razer Kraken Mobile, ami picit kisebb, kompaktabb a többi modellnél. Ez még nem járt nálunk, de nagyon szeretném kipróbálni, már csak azért is, mert kíváncsi vagyok, hogyan képzeli a gyártó a zenehallgatásra készített fülesek működését.

EGYE FENE

Bár eddig kapott tőlem a Pro V2 hideget-meleget, az igazság az, hogy minden negatívuma ellenére kellemesen töltöttem vele az időmet. Ha elfelejtjük az esportos maszlagot, egy korrekt fejhallgató lesz a jussunk, amit megfelelő kalibrálással jól szóló eszközzé tehetünk. Az ára persze így is magas, a Razer sajnos mindent brutálisan túláraz. De ha csak egy 6-7 ezer forinttal lenne olcsóbb, már mehetne neki az ajánlott plecsni. G

Eszköz: **fejhallgató**
Info: **http://www.razerzone.com/**
Ár: **Kb. 27 000 Ft**

PRO	KONTRA
– masszív keret – erős basszus – jól néz ki	– túlárazott – csak sztereó

írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Szervusztok, kedves betegek és hozzátartozók, ez itt a Levrov 2017-es évfolyamának első száma! Most, hogy mindenki újra belevetette magát a munkájába *(Nana, te most sem! – Chocho)* és emiatt újra csilingelnek a milliárdok az államkasszában, ideje megvallanotok a bűneiteket is, és elárulni nekem, hogyan teltek nálatok az ünnepek. Sokat ettetek? Gasztroenterológus *(Hehe, „enterológus... ENTER, mint behatolás... hehe! – Chocho)* *(Vagy keveset, vagy túl sokat pihentél... Chocho egyébként előre elnézést kért a hozzászólásaiért, mikor leadta a Levrovot... #BöjtiTények – Böjti)* is vagyok, nekem elmondhatjátok, hol fáj. És persze a Magyar Toxikológiai Társaság tagjaként az alkohol okozta mérgezéses tünetek kezelésében is jeleskedem. Semmi panasz? Na jó, hiszek nektek. Lássuk a leveleiteket!

AZ ELŐZŐ RÉSZEK TARTALMÁBÓL

Sziasztok! Nos, már iszonyatosan régóta készülök írni a Levrovba, de csak most van időm. **(Semmi gond, én meg csak most találtam meg a leveled, 3 hónap után.)** Tehát, sok kérdésem lenne. Vagyis nem. Vagy de. Nem tudom. Szóval, a legújabb Guru, ami megvan nekem, az a júliusi, mert sajnos ritkán van pénzem megvenni egyet-egyet. A legrégebbi az 2014 júniusában készült ***(Ööö, nem, a legrégebbi Guru 1992-ben készült! – Chocho) (Bizony, 25 évesek lettünk – bár annyi lennék még –, hol a torta??!! – Böjti)***, és azóta van egy-két szám a polcomon. Most lapoztam át azokat újra, és felmerült bennem a kérdés, hogy azóta hogyan változott a szerkesztői/cikkírói gárda? Ja, és még annyi, hogy 2015. májusban azt írtátok, hogy Chocho visszautasíthatatlan állást kapott valahol, de most mégis főszerkesztő. Ez most hogy is van? Válaszotokat előre is köszönöm, **SWRADIO**

Hűha! Lehet, hogy gyakrabban kéne néznem a Levrov postafiókot. Ne haragudj, de valahogy átsiklottam a leveled felett! 2014 óta hogyan változott a PC Guru stábja? Nos, wilson itt hagyott minket, mert talált egy klassz állást, Chocho pedig visszajött *(Hahahahahaah!!! – Chocho)*, miután halálosan megfenyegettem, hogy húzza vissza ide a bélbolyhocskáit. No nem olyan családdal fenyegetős módon, csak lájtosan, metszőollóval meg lábujjakkal. Bevált, mert azóta is itt eszi a fene. Érdekesség, hogy azóta mindig behúzza a lábujjkáit *(Jajj! – Böjti)*, ha összetalálkozik velem. Vicces, mert azt hiszi, hogy nem látom a cipőjén keresztül, mit csinál, de hallom, ahogy a lábkörmei kaparásszák a cipője orrát. Ezen kívül megkaptuk Böjtit is szerkesztőnek, aki most rengeteg oldal tartalmáért felel *(Igen, lelkesen tölti fel a magazint két-három kockából álló indie-pudv... izé, játékokkal. – Chocho)* *(Háhh, jobbak, mint a Robinson izéd, amitől folyton a klotyóra rohangáltál őscsirkéket kiáltozva! – Böjti)*, valamint lett egy fix állású üzemorvosunk is: én. Erről jut eszembe, munka-alkalmassági engedélyt valakinek? És képzeljétek, januártól egy gyakornokkal is bővült a szerkesztőségünk, akit válogatott módszerekkel fogunk halálba sanyargatni. Erre már megvannak a tervek Chocho fiókjában. *(Hogy picit rávilágítsak, mi történt valójában: kaptam egy állást, ami jobbnak tűnt, mint amilyen volt, így amikor wilson elment, szóba került, hogy visszajöhetnék. Nem nagy varázslat, ilyen sokszor előfordul a munka világában. – Chocho)*

SEGÍTSÉG KELLENE

Keresek valami filmet, amiben fekete jelmezes, fehér vigyorgó csontmaszkos kaszás, és fekete karate jelmezes, fehér maszkos baltás van. ***(Én nem nézek pornót, Chris, segítesz az Ebola nevű srácnak? – Chocho)*** Kellene a címe, megjelenési éve és rövid tartalma. Emellett kellenének az 1990 és 1995 között megjelent akciófilmek címei, valamint azokhoz trailer. ***(Sho Kosugi összes klasszikusával? Van választék, de természetesen a legtöbb a VICO filmje... Ja, ez még a nyolcvanas évek, bocsi. – Böjti)*** Meg van valami játék, amiben lovagok falromboló golyókat tudnak lőni, az is érdekelne. A játék DOS-os, '95-98 környékéről. Crusader Warmechanic, esetleg Warmechanic Crusader, vagy valami ilyesmi. Aztán 1995-től 2016-ig is kellene az összes olyan játéknak a címe, amiben varázsló választható karakter van. De csak azok, amelyek FPS-ek. Ezekhez kérnék segítséget, ugye nem probléma? ***(Persze, nem gond, én meg a fizetésed, minden ingóságod szeretném, aztán főállásban túrom neked az internetet, ugye nem probléma? – Böjti)***
Üdvözlettel, **UBOLA**

Értem én a viccet, csak nem szeretem. Hahaha. Nekem meg tudod, mi kellene? Egy monitoron keresztül pofont adó vírus. Erre már nagyon-nagy szükségem van, de nem találok senkit, aki leprogramozná nekem. Pár éve még úgy gondoltam, hogy megoldom csak simán, hardveres úton a dolgot, azaz személyesen keresek fel mindenkit, akinek csattintanék egyet az orcájukra, de aztán megtaláltam ezt a Facebook nevű dolgot, amitől hatványozottan megnőtt azok száma, akik véleményem szerint megérdemelnének egy sallert. Annyi időm meg nincs. Na, köztük vagy most már te is. Gondolom azért készült ez a levél, mert az egyik Ezzel játszunk videóban elsütöttük Chochóval, mennyire imádjuk az ilyen leveleket, szóval most az egyszer még megbocsátok neked, de több levelet nem kérek. Reménykedj, hogy Chocho is ilyen jószívű lesz! *(Én nem bocsátok meg. SOHA. Bocs, szakmai ártalom, Chrisre is haragszom, amiért nem hozott ma csokit. – Chocho)*

KEDVES ANYUKA

Szia, BÚÉK! Edit vagyok, egy háromgyerkőcös anyuka, illetve négy, mert a férjem a negyedik. Imád játszani, elsősorban PS4-ezik és már sikeresen „megfertőzte" ezzel az 5 éves fiúnkat is. A legújabb játék, amit a gyereknek vett a LittleBigPlanet 3. Évközben pedig vásárolt egy laptopot is (részletre persze), amit elvileg nekem szánt, de közben kiderült, hogy azért, hogy PC-n is lehessen játszani. Bár azt hiszi, hogy nem támogatom a játékos hobbiját, ennek megcáfolása érdekében írtam nektek, hogy megnyerhessem számára a csomagot. A játék kikapcsol, szórakoztat – játszunk hát! Üdv, Edit ***(Ha ezt a „játszunk hát" szöveget kicsit... hmm... „más" körülmények között dobod be, garantálom, hogy a férjed eldobja a PS4 kontrollert. – Chocho)***

Nice try, ahogy mondani szokás, de sajnos nem adom olyan könnyen azt a nagy értékű csomagot. Legalább kétezer forintot ér, plusz ott van ugye a postaköltség is, ami még legalább ennyi. Egyébként nagyon kedves tőled, hogy így próbálod meglepni a negyedik gyereket, de van egy olyan sanda gyanúm, hogy már rég megvannak neki ezek a játékok. Köztudott ugyanis, hogy a férjeknek van egy titkos Steam-fiókjuk, amin halomban állnak a titokban vett játékok. Igen, valahol biztos megtalálod a gépen, nyugodtan keresd csak meg, megvárom. Ugye, mennyi pénzt elvert már játékokra? Na, adj neki! Fight! (Nincs mit!)

SZERETÜNK TÉGED

Kedves Chris! A Facebookon kiírt játék apropóján írok. A karácsonyi ajándékozással úgy érzem, elég szerencsés vagyok, hisz általában a szüleim mindig tudják, hogy mit kapjak karácsonyra: PC Guru előfizetés. ***(Szeretünk, és persze a szüleidet is! – Böjti)*** Csak annyiban van beleszólásom a dologba, hogy eldönthetem, melyik játékot kérem hozzá. Így ők is tudnak adni valami jót, és nekem

is tetszik, amit kapok. Idén a barátnőmtől viszont valami egészen oltári és dögös dolgot kaptam: egy óriási LEGO Tie Fightert (25 éves múltam egyébként). ***(Őt nem szeretjük, neki is egy előfizetést kellett volna ajándékoznia, nem baj, ha kétszer van meg a magazin. – Böjti)*** Nagyon izgult, hogy tetszeni fog e, de hát az ilyen király ajándékoknak ki nem örülne. Ezen kívül megkaptam még a Planet Coastert, mert az nagyon megtetszett, főleg azután, hogy olvastam róla a teszteteket, valamint pár aprósággal megleptem magam a Steam Winter Sale alkalmával is. **(Tetszik látni, kedves Edit anyuka! Ebben a korban kezdődik).** Gyorsan eltelt ez a karácsony is, sok játékkal, kevés tanulással és még kevesebb munkával. Boldog új évet kívánok nektek! Üdv, **NAGY BÁLINT**

Azoknak, akik PC Guru előfizetést kapnak karácsonyra, külön helyük van a PC Guru Levrovjában. Nevüket kőtáblába véssük és felakasztjuk azt a Parlament épületére. Járjátok csak körbe legközelebb, ha arra jártok! Valahol ott lesz az, hacsak a nemzetőrség le nem szedte. Már megint. A Tie Fighterért szerintem az egész szerkesztőség irigykedik most rád, kivéve persze én, mert én a LEGO-pénzemet Dota 2 skinekre költöm és sosem érdekelt az építőkockulás. *(Asszony tud róla? Vagy ez is egy titkos fiók? – Böjti)* Apropó, és te mit vettél neki? Egy szakácskönyvet, mi? *(Hogy lehetsz ilyen szexista? Elhatárolódom! – Chocho)* Azóta remélem, próbálod kompenzálni a dolgot és keresed az ajándékot, amivel viszonozhatod a kedvességét! Én egy X-Winget javaslok, és akkor majd játszhattok ketten, egymás ellen. Na jó, ez szemét beszólás volt, legyen inkább A-Wing. Annak gyengébb a fegyverzete és a pajzsrendszere.

ÁRULÓ

Sziasztok! Szóval úgy adódott a dolog, hogy 1 hónapja vettem egy felújított Xbox One-t. ***(Fú wazz, én nyáron újíttattam fel a lakást, neked is össze-vissza fúrták a ház oldalát? – Chocho)*** Relatíve jó árban volt és már úgyis terveztem a jelen generációs gépek közül valamelyiket beszerezni, de mivel a pénztárca dirigál, így az Xbox One mellett döntöttem. Szerencsére nem fogadtam felkészületlenül, az előtte lévő hónapokban bevásároltam 360-as és One-os játékokból. 360-ra megvettem a Gears of Warokat, a Halo Reacht és a Kany & Lynch 2-t, One-ra pedig hat játékot. Sajnos még nem volt időm mindet kipróbálni, de amivel eddig játszottam, azzal eléggé meg voltam elégedve. Különösen a visszafelé kompatibilitással. A Kane & Lynch 2 minden gond nélkül tartotta a 60 fps-t, de a Gears of Warokkal viszont már voltak kisebb gondok. A 3-ban például néha nagyon durván leesett a képkockaszám, meg az irányítással is volt valami, mert mintha a válaszidő egy kicsit késett volna. De már az is nagyon szép eredménynek tartottam, hogy képesek voltak a 360-as hardvert emulálni. A One-os játékok közül a Battlefield Hardline-t és Assassin's Creedet próbáltam ki, a Batman Arkham Knightot pedig ki is játszottam. Legnagyobb problémám az AC: Unity-vel volt, mert hiába 2 éves a játék, még mindig olyan orbitális bugok vannak benne, hogy azonnal elment tőle a kedvem. A Batman Arkham Knight viszont az egyik kedvencem lett, csak ne lennének benne azok a Riddleres trófeák. Egyébként a konzol kezelőfelülete elsőre sem volt szokatlan, aki már használt Windows 7-nél újabb rendszert, az hamar belejön. A visszafelé kompatibilitás is annyi, hogy be kell tenni a lemezt és a gép automatikusan letölti a játékot az áruházból, már ha van profil regisztrálva, ami persze elengedhetetlen, hogy egyáltalán bekapcsolja a gépet az ember. Egy kicsit idegesítő volt számomra, hogy hiába a fizikai adathordozó, hiába van meg lemezen a játék, minden esetben fel kell másolni a teljes lemez tartalmát, hogy az adott játékkal játszhass. És persze a lemeznek is mindig bent kell lennie, különben a játék nem indul el. Összességében örülhetek, mivel tudok most már játszani újabb játékokkal. Persze nincs 4k meg 60 fps, de ezeket a funkciókat jelenleg úgysem tudnám kihasználni, mivel úgyis egy 80 centis 720p televízió a legnagyobb a lakásban. Üdvözlettel, **MÁTÉ**

Kedves Máté! Először is ne hagyd, hogy neked a pénztárca dirigáljon! Ez nagyon veszélyes folyamatot indíthat el. Először még csak a pénztárca dirigál, utána pedig már az asszony és a gyerek is. Jól pofán kell vágni azt a pénztárcát, majd tanul belőle. Miért nem PS4-et vettél? Mennyire volt olcsó az az Xbox One? Nekem is tudsz szerezni? Egyébként király játékokat vettél, ezek közül mindegyikkel játszottam. A Reachet még legendary fokozaton is végigtoltam egyedül (koopban sokkal könnyebb), erre voltam a legbüszkébb az Xboxos teljesítményeim közül. *(A Halo eleve olyan sorozat, amit Legendary szinten kell játszani, főleg kooperatív módban, úgy mutatja meg, mit is tud igazán. – Böjti)* A Unityről úgy tudtam, hogy már javították, de akkor gondolom csak PC-n, hogy ott legalább fusson valamelyest. Jól tetted, hogy vettél egy ilyen masinát, de remélem, azt tudod, hogy kicsivel többért már rendes gépet is kaphattál volna. Tudod, egy PC-t. Jó, azt 300.000 forint alatt nehezen úsztad volna meg, de ha rendesen verted volna a pénztárcád, ahogy egy igazi férfi szokta, akkor az soha nem dirigálna vissza.

MÁSFAJTA ÁRULÓ

Kedves Chris! Ez az első levelem a PC Gurunak. Azt kértétek, hogy mondjuk el, hogy teltek az ünnepek. Nos, rendkívül jól. Az ingyenes Ubisoft játékok (a The Crew a kedvencem az összes közül) és a tökéletes karácsonyi ajándék miatt is. Én egy PS4-et kaptam FIFA 17-tel. Igaz, eddig nem voltam nagy foci fan, de mikor egy barátom megmutatta pár hónappal ezelőtt, hogy milyen is a FIFA, kellemesen csalódtam. Még karácsony előtt PS3-ra is megvettem a FIFA 17-et, mert a 90%-os leárazás után úgy gondoltam, hogy nem szabad kihagynom ezt a lehetőséget. Aztán jött a karácsony és most már kétszer is meg van játék. Tegnap megrendeltem a GTA 5-öt is (nagy rajongója vagyok a sorozatnak), amit ugyancsak PS3-on játszottam már rengeteget. Személyesen akartam boltban megvenni, de sehol sem találtam, amit kicsit furcsállok, viszont remélem, holnapra megjön és folytathatom a mókázást Los Santosban. ***(Nem bánod meg, a PS4-es verzió még jobb, én is azzal tudtam le másodszor a játékot, bár hozzáteszem, hogy a negyedik résszel ellentétben az ötödiknél tényleg a PC-s a definitív változat, egyszer majd azt is szerezd be. – Böjti)*** Igaz, inkább PlayStationön játszok, de a PC-t sem vetem meg, sok játékom van rá. Bármilyen játékot szívesen kipróbálok, így remélem, a három újabb játékkal gazdagodhatok. Üdv, **FANNI**

Kedves Fanni! Kezdjük ott, hogy PS4-et FIFA 17-tel. *Nagy levegőt vesz, benntart, nem hőbörög, kifúj, lenyugszik, tovább írja a Levrovot*. Szóval nagyon jó ajándékot kaptál, de hidd el, egy GTX 1080-assal jobban jártál volna. Most már mindegy, legyen konzolod, de megjegyzem, hogy azon nincs League of Legends, Dota 2, Counter-Strike és Steam Sale. *(Hála az égnek! Igen, mindegyikre. – Böjti)* De ezek úgysem érdekelnek senkit, szóval mindegy is. Én miért nem láttam a 90%-os FIFA 17 leértékelést? Többször kéne bekapcsolnom azt a PlayStationt nekem is. No, nem mintha nekem lenne PS4-em, az online boltra gondoltam. *(Hazug, fent vagy a barátlistámon! Vagy az valami kínai követő, aki először a személyazonosságod nyúlja le, majd meghekkeli a teljes életed? – Böjti)* Szóval oda többször kéne benéznem. Na mindegy. Viszont látom, hogy szereted a jó játékokat, ezért minden meg van bocsátva. *(Fanni, ne hallgass Chrisre, csak azért mérges, mert még szenteste is a cikkeivel szekáltam. – Chocho)*

KÜLÖNÖS SZILVESZTER – A HÓNAP LEVELE

Hello Chris! Ünnepek? Karácsony? Az eltelt, bejgli sütés, fadíszítés, stb. Viszont a Szilveszter, az juhú! Nálunk a Szilveszter a feleséggel karöltve hosszú évek óta már hagyományossá vált Heroes 3 játékban ér véget, és ezzel kezdődik az újév is. ***(Nálunk mostanában ugyanez megy a Black Ops 3-mal, már karácsonykor is, és a szeretet jegyében tök jó K/D arányokat hozunk. – Böjti)*** Persze, csak a régi jó Heroes 3 jöhet szóba, semmi új HD remake, vagy valami vacak folytatás. Az asszony szinte mindig emberekkel játszik, én pedig az élőhalottakkal vagy az orkokkal. Map generátorral indítunk és új pályát kérünk, ha nem tetszik, amit dob. Aztán beállítjuk magunkat egy közös csapatba, rakunk még magunk mellé 2-2 CPU játékost, az erősséget felrakjuk impossibe fokozatra. Aztán minden CPU kezdőváros mellé lerakunk 2-2 aranybányát is, magunknak pedig 2-2 elhagyatott bányát, hogy mégse legyen olyan könnyű a játék, és fejest ugrunk bele. Persze eleinte morgunk rendesen, mert kínkeserves a nyersanyaggyűjtés. Izgulunk, ha meglátunk a közelben egy gépet mozogni, és menekülünk, ha a közelünkbe érnek. Mert persze mindenki tudja, hogy a gép csal, még akkor is, ha nem, de mindig együttes erővel utáljuk. Mondjuk egymásnak, hogy már megint bejött egy nagy sereggel a mocsok, gyere már segíteni, meg ilyenek. Az ilyen élmények miatt imádjuk még mindig ezt a játékot. Éjfél környékén már fél pálya felderítve, egész jól bevédve, éjfélkor kis pihenés, koccintás, tűzijátéknézés, majd az újév kezdetén befejeztük a pályát, amíg az utolsó akkorra már menekülő CPU hős ki nem lehelte a lelkét. Méltó befejezése az Ó és mókás kezdete az Újévnek! BUÉK!

Szinte végig mosolyogtam ezt a levelet, mert elképzeltem a kontrasztot a hagyományos értelembe vett bulik és a tietek közt. Egyébként ez a fajta újévi buli nekem sokkal jobban tetszik, mint a hányós, üvöltözős, petárdázós fajta, szóval nagyon aranyosak vagytok. *(Így igaz, őrizzétek meg szokásotokat! – Böjti)* Egyet viszont elárulhatna már nekem valaki: miért a Heroes 3 a legjobb a sorozatból? Annyi rész jött még azután, tényleg mind rosszabb lett? Még a HD remake-et is elrontották? Mondjuk én már a 4. rész után meguntam a szériát, de előtte mi is jókat játszottunk még vele. Nekem a King's Bountyról vannak hasonló emlékeim, amikor órákon át játszottunk hárman, egymást követve a haverokkal. Egy kör kb. 15 percig tartott, szóval visszagondolva kész agyrém volt kivárni, amíg sorra került az ember.

HARDVER

CES 2017 ÖSSZEFOGLALÓ

Mire ezeket a sorokat olvassátok, lezajlott az év legmeghatározóbb techkiállítása, a Las Vegas-i CES. A PC Guru persze ezúttal is résen van, és ahogy az lenni szokott, egy tartalmas összefoglalóban mutatja be és elemzi ki 2017 legfontosabb trendjeit. Viva Las Vegas!

TESZT

GRAVITY RUSH 2

A PS Vita egyik legjobb játékának folytatása ezúttal PlayStation 4-re érkezik, hogy bemutassa, milyen, amikor minden a feje tetejére áll. Hogy lehet átültetni egy alapvetően kézikonzolos akció-platformert egy asztali játékgépre? A februári PC Guruból ez is kiderül.

TESZT

URBAN EMPIRE

A SimCity és a Cities: Skylines után újabb trónkövetelő jelenik meg a felhőkarcolókkal teli égbolton: a Urban Empire egy kifejezetten PC-s stílus szülötte, az év elejének legfontosabb menedzserjáték-megjelenése, amivel szemben hatalmas elvárásaink vannak.

EARLY ACCESS

HEAVY GEAR ASSAULT

2017 az óriásrobotos játékok éve: nemcsak a Mechwarrior tér vissza a sokak által már rég eltemetett 5. résszel, hanem a Heavy Gear Assault is belép a korai hozzáférésű játékok népes táborába, hogy ezt a közkedvelt, ámde sokáig tetszhalott műfajt újra köztudatba hozza.

TESZT

RESIDENT EVIL VII

Hogy mégis mi visz rá arra egy kiadót, hogy a legnagyobb sorozatának számozott folytatását pont az év eleji uborkaszezonban dobja piacra, jó kérdés – ilyet általában akkor csinál egy cég, ha nem bízik a saját portékájában. Pedig a Resident Evil VII az eddigiek alapján a széria egyik legjobbja lehet: visszatérés a túlélőhorror gyökereihez, belső nézet, lenyűgöző grafika, PS4-en PSVR-támogatás. Impozáns felhozatal, nemde? Jövő hónapban lerántjuk a leplet a programról!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

FEBRUÁR 16-ÁN

JELENIK MEG

REPUBLIC OF GAMERS
KONZOLOK SZERVIZE
SHOP SZAKÉRTŐK SZERVIZ
STRIX
STRIX WIRELESS GAMING HEADSET
Lehengerlő hangzás. Teljes szabadság.
Alacsony késleltetésű vezeték nélküli audio
2.4 GHz vezeték nélküli technológia és kettős antenna kialakítás a stabil, alacsony késleltetésű kapcsolódás érdekében
Élethű 7.1 térhatású hangzás*
Hallj meg minden lövést és lépést a lenyűgöző 7.1 virtuális térhatású hangzással, a Sonic Studio jóvoltából
10+ óra akkumulátor üzemidő**
Merülj bele zavartalanul akár 10 órás megszakítás nélküli játékmenetekbe
Multiplatform kompatibilitás
Csatlakoztasd PlayStation® 4-hez, Xbox One™-hoz, okostelefonhoz vagy tablethez a mellékelt 3.5 mm-es adapterrel
*A 7.1 virtuális térhatású hangzás a headset PC-hez való csatlakoztatása esetén érhető el
**Az üzemidőt befolyásolja a használat módja, a beállítások és egyéb környezeti tényezők
ASUS

RESIDENT EVII.
biohazard
PC DVD
XBOX ONE
PS4
PLAYSTATION VR COMPATIBLE
CAPCOM
18
A HORROR HAZATÉR
2017. JANUÁR 24.
©CAPCOM CO., LTD. PlayStation, PS4 are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.